因为是菜鸟，所以一定要恶补！

次世代丛书 NEXT

菜鸟通

GAME FANS MAGAZINE

8

2001.7.15

定价：5.50元

零点爆炸新闻：

微软游戏部副总裁访谈录

零点爆炸新闻：

樱大战

樱花放神新世纪

大战辉煌全业界

菜鸟作战室

GT赛车3·金牌之路 PS2

洛克人EXE GBA

决战2 PS2

VR战士3tb DC

真女神转生·赤之书 GBC

飞空之舞F DC

机战α外传（续） PS

梦幻之星ONLINE DC

勇者怪兽篇·伊尔的冒险 GBC

菜鸟速递通

PS2 古惑狼

PS2 异度传说前传

GBA 机器人大战A

PS2 真机器人战队

PS2 狂野历险3

PS2 北方谦三 三国志

PS2 雷盖亚传说2

DC 重金属

远方出版社



樱大战4的确定，算是这次最重要的消息

对于拥有若干原版游戏碟的DC机主来说，恐怕都遇到过这样一种困惑——即，机器对原版碟读取很困难（有时甚至读不出），而对大量的"中国原装"碟片读起来却很轻松。

这种情况主要是因为主机光头脏污所致。如果能想些办法擦一下光头，情况就会有所改善。

截稿前的一段时间正值北京大办紫禁城"三高"演唱会，而三位男高音歌唱家也受到了领导人的接见。因此报纸电视看得多了，游戏玩得自然就少了。真担心有朝一日，游戏反而会被其他娱乐形式所取代……

漫话风林的无精打采谈（剪辑版）：

没有雨的北京真是觉得有点枯燥；
有了雨的北京感觉实在下得太小；
漫话风林生活开始变得日夜颠倒；
编辑部里争论不休感觉总是很吵；

中午一锅米饭吃下还是觉得不饱；
可能肚子觉得今天晚饭来得太早；
时间不够工作繁忙有时心急火燎；
突然发现长了一岁才知青春太少；

现在生活没有时间再去练习长跑；
有闲时候发觉有款游戏做得太妙；
隔三岔五约个朋友饭馆来顿烧烤；
突然体重大幅增加开始增添苦恼；

希望能有时间旅游不论天涯海角；
虽然我的单身生活没有什么情调；
不过自己觉得不落俗套一切还好；
今后风林希望大家还请多多关照。



↑从来不玩电脑战机的风林说，这是他最想买的模型……众皆愕然（倒者有之）。

编辑手机

天语

最近没有时间玩其他游戏，可巧日刊"德利麦加"中附赠了一张体验GD，于是就放到机器里观看。但由于本人偶尔会在高温天气下长时间开机达7小时左右（主要是练习梦游美国。这不，NATIONAL PARK赛道本人以手档UNICORN又打进世界前十名了，现正向3分30迈进冲前5！），体验版GD竟读取不能——仔细一看，原来盘面上有一个指印，那是S·P从杂志里取盘时不小心弄上的。我拿出CD刷一擦，就能读了，没办法啊，光头老化喽！接下来就看到莎木的画面，大感动。总觉得不尽快买到限定原版就对不起自己在"一章"中所付出的和所得到的。又体验了会儿"007机密任务"，超绝奇爽，便出去花3块5买了玩，第三关死机。听说音速2是"完美"的，游戏也粉好玩，但我不敢买。为啥？——信谁也不能信D版。



彩火



又是一月"书"来到呀。一个月说长不长，可说短也是白马过隙的事。不知现在还能整天泡在游戏里的朋友对时间有什么感觉，反正彩火我是真正感觉到时间的宝贵了。掐指算来，每天刨去工作和睡眠的16个小时外，能自己支配的也就8个小时，这还得刨去上下班路上花费的时间，而面对越来越严酷的竞争时代，你总得抽点时间学习学习吧……活在繁忙都市，总有被湍急河水冲过身体后那种不由自主的感觉。所以更是怀念过去无忧无虑的游戏生活……

WP



这个月要讲的事情可真不少，首先要提的当然是足球。本月各国联赛纷纷落幕，冠军奖盘也都有了归属，其中印象最深的当然是罗马队在阔别联赛冠军许久后再度登上了冠军的宝座，罗马的拥戴们也让我这个东方人体验到了"裸马"假日的激情；WP关心的俄国战鹰也在浪漫的法国人的巧妙安排下重上蓝天，成功逃脱了被瑞士钟表将们扣押抵债的命运；WP的个人偶像"古巴老卡"不幸因为疲劳过度而倒在讲台上了，好在很快就恢复了健康；此外，歌坛"三高"也在午门放歌，为申奥助威。哎！真是火热的六月，多事的夏天！

莱因总帅

最近HP终于得到了回复，指挥范围却无法恢复。看了VR4的70%完成度的画面后又买了台价格公道的无直读PS2－30000型回家，等待2002年2月的到来。HAPPY完《决战Ⅱ》后最终得出的谬论就是，只有与当年一样，拥有两个以上机种，才能在现阶段得到优秀游戏所带来的快乐——7月是个游戏热月，DC的机战α和PS2的FFX都是必买的宝物。这个论断被N派兼S派的小风子和X派的小天天强烈驳斥，并被他们称为星级SONY迷。不是我不明白世界变化太快，PS2好玩吗？



责任编辑：侯海燕

菜鸟通

内蒙古人民出版社出版发行
（呼和浩特市新城西街 20 号）

编 著 者：电子游戏软件杂志社
总 策 划：王观之
执行主编：李胜
版式设计：王磊
封面设计：萧腾

印刷：煤炭工业出版社印刷厂
开 本：787 × 1092
印 张：7.25
字 数：190 千字

2001 年 6 月第 1 版
2001 年 6 月第一次印刷

ISBN7 - 204 - 05151 - 3/G · 1138

定价：5.50 元

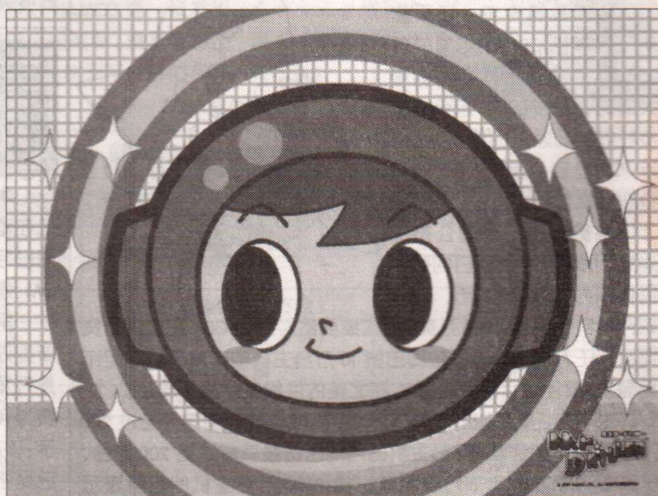
目录 CONTENTS

菜鸟也可以爆机的好攻略 | 菜鸟作战室 |

| 菜鸟速递通 |



←街机版铁拳4的画面已经公开，确实比预想要强一些。此作会进化到何种程度目前还是个未知数，但PS2版会完全移植却毫无疑问。



菜鸟新闻爆

特报 SCOOP 花开不败樱花再起 “樱大战4”驾临DC

本刊日本专讯 尽管DC主机已经宣告停产，但是世嘉公司对于DC玩家的热忱却没有就此泯灭，“樱大战”系列的最新作即将登场DC！这并不是传言，而是广井王子信誓旦旦的保证！

6月25日，世嘉在日本都内召开新作发布会，宣布“樱大战”系列的最新作“樱大战4·恋爱吧，少女”仍将在DC上推出，并预定于明年樱花盛开的季节发售。据制作人广井王子透露，本作的剧本已经完成，此次大神一郎将统领帝国华击团与巴黎华击团的13名少女与邪恶组织做最后一战，为“樱大战”系列画上一个完美的终止符。

伴随着这一令DC玩家振奋的消息，“樱大战网络版”、“樱大战GB2·雷电作战”、剧场版“樱大战”，以及PS2版“樱大战”的消息也在本届展会上发布。“樱大战网络版”将在今年12月发售，对应主机DC。GB“樱大战”的续作“樱大战GB2·雷电作战”将加入新角色雷尼与织姬，目前发售日不详。而“樱大战·活动写真”和PS2版“樱大战”均计划在明年推出。

目前“樱大战”已经发售了16个版本，涉及SS、DC、GB、PC多个平台，是世嘉公司开发的最为畅销的系列游戏。



←广井王子、大场规胜等大腕亲临发布会。

特报 SCOOP GBA纵横北美市场 全球销量突破200万

本刊美国专讯 任天堂新型手掌机GBA在北美的首发战役取得了意料之中的重大成功，首发的50万台主机被狂热的玩家一扫而光，与去年PS2登陆北美时创造的黄金业绩旗鼓相当。



根据美国任天堂公布的消息，GBA在发售当日的硬件销售额为5000万美元，对应软件的销售额为4000万美金，成绩斐然。目前GBA在北美奇货可居，任天堂承诺将以每周出货10万台主机的速度尽快满足市场需求，预计在七月之后GBA在北美的供货就会趋于稳定。

由于日、美两地的热销，GBA主机的全球销售已经超过200万台，而且自今年7月起主机的月间出货量就将达到200万台，任天堂对于在明年3月底全球出货2400万台主机的目标表示乐观。

软件 SOFTWARE 勇者欲回归任天堂怀抱 DQ8跨平台计划牵动业界

本刊讯 日本国宝级RPG“勇者斗恶龙”的动向一直是业界和玩家所追逐的焦点。据截稿前夕得到的消息，这部令万千玩家牵肠挂肚的游戏的最新作将有可能在NGC上发售！

日前，ENIX美国分公司总裁Paul Handelman在接受媒体采访时表示：虽然XBOX与GAMECUBE均未发售，但是ENIX还是比较看好NGC的发展潜力，因此公司计划在NGC上推出DQ系列的最新作，当然，ENIX也会在最流行的游戏机上推出“DQ8”。言下之意，DQ8将跨平台在PS2和NGC上发售。有关DQ8的动向请读者留意本刊续报。

事件 EVENT 三强联手合力打造 PS3计划浮出水面

本刊讯 虽然PS2发售仅一年之久，但是PS3的研发工作已在秘密的进行中。电脑界的蓝色巨人IBM日前正式宣布，他们已与索尼签约，负责开发PS3的中心处理器。这也证实先前IBM、索尼、东芝的合作计划确实与PS3有关。

早在今年年初，SCEI就曾宣布与东芝、IBM合作，共同研制新型处理器“CELL”。该芯片采用小于0.1微米的制作工艺，目标是开发出超越“深蓝”电脑主芯片的非凡性能。“CELL”的研发经费为4亿美元，由三家公司共同承担。由于合作协议中明确表示：该芯片将用于消费性电子产品，因此“CELL”就是PS3的心脏已是不争的事实。未来，IBM将在美国德州的实验室开始研制工作，计划在2004年正式投产。

事件 EVENT

微软搞定 Technologies XBOX 冠名权纠纷落帷幕

本刊讯 微软与 Xbox Technologies 长达半年之久的 XBOX 冠名权纠纷事件终于落下帷幕。Technologies 和微软日前秘密达成了协议（妥协），允许微软使用 XBOX 作为新主机的名称。

99 年 3 月，美国佛罗里达洲一家名为 Xbox Technologies 的公司向美国专利局申请了“XBOX”的注册商标专利权，6 个月后微软也向专利局提出了 4 项有关 XBOX 注册商标的申请，并由此引发了冠名纠纷。

虽然纠纷现已尘埃落地，微软最终获得了授权，但其中的交易条件依旧令人好奇。可以想见，幕后的金钱交易一定不在少数。

事件 EVENT

任天堂对抗二手货市场 在游戏性上大做文章

本刊日本专讯 面对逐步扩大的二手软件市场(日本称为「中古市场」)，一贯喜欢别出心裁的任天堂准备开发多种具有扩展性的新形态软件，延长游戏的生命周期，从而彻底打消玩家购买二手软件的念头。

由于日本东京地方法院判定二手软件市场合法，致使二手软件在游戏市场大行其道，令软件开发商们叫苦不迭。对此，任天堂社长山内溥发表了自己的看法：如果游戏没有了乐趣，那么玩家在玩过之后自然就会把软件出手，这样二手软件问题就永远无法解决。若要彻底根治二手货市场，厂商就必须开发出在每次游戏时都能带给玩家惊喜的软件，这样玩家就不会轻易把游戏卖掉。

目前正在开发中的 GBA 版「口袋妖怪」就将对应一套全新卡片系统「口袋妖怪卡片e」，玩家可以利用纸牌卡片随时更新游戏资料，增加怪兽的特技，令游戏更加有趣。

网络 NETWORK

台湾资策会爆内幕 网络游戏在台湾省成长迅速

本刊中国台湾专讯 根据台湾省资策会的统计报告显示，去年台湾网络游戏的市场规模为 4.81 亿台币，较 99 年增长了 5 倍，预计今年网络游戏的市场规模会达到 16.4 亿台币，至 2004 年将突破 40 亿台币。

在游戏占有率方面，“网络创世纪”、“永恒的任务”、“天堂”、“石器时代”四款人气作品大约占据了 70% 的市场份额，而由台湾厂商自己开发的“万王之王”和“网络三国”等游戏仅占市场份额的 10%。

报告同时指出，目前网络游戏的主流仍是 RPG 游戏，消费者的年龄层主要集中在 15 至 25 岁之间，而 25 至 35 岁的玩家则对战略模拟类游戏青睐有加。

软件 SOFTWARE

CG 电影蔚然成风 运筹三年今朝公布

本刊讯 继史克威尔的电影版“最终幻想”之后，NAMCO 也公布了一部全 CG 电影“Axis”。

6 月 22 日，NAMCO 与法国电视电影发行商 STUDIO CANAL，拥有电影版“最终幻想”日本发行权的 GAGA COMMUNICATIONS，及负责 CG 电影制作的法国公司 CHAMAN PRODUCTIONS 联合发表声明，四家公司将携手开发 CG 电影“Axis”，并将在 PS2 上推出同名游戏。

据来自 CHAMAN PRODUCTIONS 高层的消息，“Axis”的开发工作已历时三年，预计在明年春天就可全部完成，秋季于日本首映。影片大意是：虚构惑星因生命之树“AXIS”枯萎而濒临毁灭，女主角佳娜为拯救家园而展开冒险。

同名游戏将由 NAMCO 第一开发部部长冈本达郎担任总监制，秉承电影故事背景，计划在明年秋天与电影同步推出。





↑→上图为“Axis”的女主角佳娜，右图为生命之树的模型道具。

游戏主机出货量最新调查统计

机　种	日本出货量	海外出货量	预定出货量(2001.4～2001.3)
GAMEBOY、GAMEBOY COLOR	3150 万台(2953 万台)	8222 万台(7549 万台)	2350 万台
GAMEBOY ADVANCE	107 万台	——	2400 万台
NINTENDO 64	550 万台(536 万台)	2692 万台(2501 万台)	50 万台
PSone、PLAYSTATION	1846 万台(1793 万台)	8223 万台(7592 万台)	1000 万台
PLAYSTATION 2	475 万台(352 万台)	1061 万台	2000 万台
DREAMCAST	225 万台(195 万台)	820 万台(587 万台)	已经停产
NEOGEC POCKET COLOR	80 万台(60 万台)	——	未公开
WONDERSWAN COLOR	250 万台(160 万台)	——	未公开

备注：出货量统计截止自今年 3 月末，括号内为截止自去年 9 月末的出货量。

杂谈 TALKING 微软游戏部副总裁 Ed Fries 访谈录

本刊讯 最近，微软游戏部副总裁 Ed Fries 接受了美国媒体的采访，就 XBOX 的网络计划和游戏产业的现状的发表了自己看法。由于 Ed Fries 自 85 年就进入微软领导 OFFICE 等软件的开发制作，在微软内部举足轻重，因此他的言论备受关注。

问：从这次 E3 展上来看，微软本身已经做好了充分的准备，而其他加盟厂商准备怎么样了？

答：在过去的五年中，微软积极的拓展 PC 游戏市场，在这个过程中我们与许多游戏厂商建立了良好的合作关系。自去年开始我们与这些厂商展开了更为密切的合作，并邀请他们为 XBOX 制作软件。目前 XBOX 已经吸引了超过 200 家第三方厂商加盟，并有 40 款游戏正在开发中，预计在 11 月 8 日会有 15 至 20 款游戏与主机同步推出。

问：据说微软在本届 E3 展上仅公开了一部分 XBOX 游戏，是这样吗？

答：的确是这样。目前我们有 45 家协力厂商正在全力开发 XBOX 游戏，从数量上说是非常多的，这其中有相当一部分游戏还未公开。当然，这仅仅是我们的协力厂商所开发的游戏，至于其他厂商为 XBOX 开发的作品同样值得关注。



问：现在能透露首发游戏的名称吗？

答：，对不起，目前还不能透露太多。不过谜底会在 10 月的秋季游戏展和 9 月的 ECTS 展上揭开。

问：首批发售的 XBOX 软件的开发进度是否顺利呢？它们能给消费者带来惊喜吗？

答：游戏一定要在开发工作彻底完成后才能够上市，所以我们不会对游戏厂商的开发速度加以控制，相反，我们会让厂商自己决定游戏的上市时间。所以 XBOX 在上市时并不会给玩家带来特别的惊喜，但是在今年圣诞节的时候大家就会逐步体会到 XBOX 的真正魅力。

问：你个人最喜欢什么类型的游戏呢？

答：经常有人问我这个问题呀（笑）！就首批发售的 XBOX 的软件来看，我个人比较喜欢"阿比逃亡记"和"半条命"，这两款游戏在 XBOX 上的表现是有目共睹的。

问：哪一款游戏对你的影响最深，对你的职业生涯会有什么影响呢？

答：这个问题比较难回答，我想应该是"ZORK"吧。我曾经利用打印终端机通过电话线连接到大型计算机来玩这款游戏。说真的，这款游戏做得实在是太棒了，非常有趣而且极具艺术性。她引导我完全投入了一个充满想象的神奇世界，我想，这就是我最喜欢的游戏了！

问：XBOX 的游戏哲学是将游戏当作一种艺术形式，那 XBOX 如何利用简明有趣的娱乐形式来实现这种理念呢？

答：我想这可以回过头来从我们制作游戏的重要阶段来看，我们研究 3D 游戏已经历时五年之久，在这之中我们花了许多的时间来实现如何将头脑中的想法利用 3D 画面表现出来。我们已经掌握了如何运用镜头来表现这些效果，而利用 XBOX 我们可以轻易的制作出非常真实的面部表情和眼神，我们可以在游戏中制作出任何我们需要的 CG 形象，我想这些技术会令消费者感到有趣与满意。

问：XBOX 能否在日本市场普及呢？由宫田敏幸率领的微软日本游戏部门会在 XBOX 在日本上市后推出怎样的新作呢？

答：目前我们已经会聚了世界上最出色的游戏开发人员制作适合日本市场的游戏，同时正是因为有了宫田敏幸的努力才可以在这么短的时间内有了十多款游戏的合作计划。日本游戏与欧美游戏的不同之处在于日本的游戏更为注重美工、高质量、原创性及搞笑等要素。我们的制作人会对日本热门游戏进行仔细研究，力求开发出区别于传统日本游戏的畅销作品，这也是微软日本游戏部门的重要工作之一。另外，我们针对北美、欧洲及日本的三大市场计划了三种不同的方案，上市时的软件阵容也会有很大不同。

问：XBOX 有许多新颖的功能是以前推出的主机所没有的，XBOX 会不会利用这些崭新的功能开发出令人耳目一新的作品？

答：XBOX 的内置硬盘与宽带网络功能是独一无二的。至于 DVD 附件，我们估计会有 10% 至 15% 的 XBOX 玩家选购这种外设。另外，对于网络游戏目前已有 27 家著名开发公司在进行开发工作，相信上市后一定会给玩家非常多样化的乐趣。

问：你近来负责关于 MSN 网络游戏部分，XBOX 的网络游戏在明年会有何进展呢？与传统的 PC 网络游戏有何区别？

答：我从 4 年前开始负责 MSN 的规划，其中很重要的部分是如何与 XBOX 搭配来运作。目前我们已经意识到网络游戏主要是建立在玩家的社群机制上，他们的特征是具备相似的兴趣，我要将这群玩家整合起来，提供安全的游戏环境和有趣的东西。与 MSN Gaming ZONE 玩家必须先使用浏览器进入游戏大厅不同，XBOX 本身就可以实现联机功能。

问：每一部主机都有各自不同的代表游戏形象，比如任天堂在 1980 推出的马里奥。那么 XBOX 今后会有什么样的代表形象出现呢？

答：我想一定会推出一个影响力深远的形象，并使这些角色永远留在玩家的心中。XBOX 会有许多人气游戏推出，除了这些游戏，我们已经在与多方面合作，其中包括曾参与设计 SONIC 而闻名的 ARTOON 公司，一起来设计 XBOX 的原创形象。

问：任天堂的 GAMECUBE 将在 XBOX 发售前三天上市，你觉得这会对 XBOX 的发售造成影响吗？

答：我想两家的主机都会在圣诞期间销售一空，XBOX 基本不会受到 NGC 的影响吧。（编者按：很牵强的回答）

问：那么对于 PS2，XBOX 在上市后会有什么样的策略呢？

答：关于 XBOX 在上市后会采取什么样的策略占领市场，目前还无法透露。我们只想说，XBOX 将是全世界玩家的最好选择！

问：厂商加盟 XBOX 有什么附加条件吗？

答：完全没有，相反我们会尽力帮助他们来开发游戏，并与他们一起探讨各种开发细节。

问：XBOX 已经临近发售了，主机应该已经进入量产阶段了吧？

答：目前一切顺利。XBOX 已经进入了量产阶段，我们准备在发售当天出货 60 至 80 万台主机。相信到那时候，玩家一定会因为 XBOX 所带来的冲击而激动不已。

尽管 XBOX 计划正在紧锣密鼓的进行中，新主机的强大不断向人们暗示一个全新的电玩时代即将来临，但是缺乏大作软件的隐忧也显而易见，尤其是 PS2 软件逐步走向成熟的今天，究竟鹿死谁手，还有待时间的验证。

新 闻 短 波

★ 曾掀起音乐游戏热潮的另类作品“啪啦啪啦啪”的续作即将登场PS2，那只头戴橙色毡帽的顽皮小狗将在8月30日与PS2玩家重逢。游戏售价5800日元。

★ 据日本街机网站茶屋町的消息，NAMCO使用PS2互换基板“System－246”开发的格斗大作“铁拳4”将在今年7月20日推出。

★ 世嘉子公司United Game Artist社长水口哲也于6月27日公布了一款新形态的PS2音乐游戏“Rez”。该作将音乐与射击游戏巧妙地融为一体，游戏中的敌人会随着背景音乐出现，而玩家打倒敌人时产生的声音又将与游戏主旋律相搭配，谱出完整的乐章。游戏预定今秋发售。

★ 在游戏业走投无路、一筹莫展的劳拉，被搬上电影银幕后却取得了意料之外的成功。6月15日，改编自同名游戏的惊险片“盗墓者”在美国正式上映，在短短的一周时间里，“盗墓者”就创造了4820万美元的票房收入，一举击败了迪斯尼大作的“迷失帝国·亚特兰蒂斯”，成为了全美票房冠军。

★ 有互联网的消息称，史克威尔的第一款网络游戏“FF11”将跨平台在XBOX上推出，目前史氏已经收到了XBOX的研发工具，开发工作正在顺调进行中，不过这则消息尚未得到两家厂商的证实。

★ 在由自动化电子设计协会（EDA，Electric Design Automation）举办的“2001 EDA”评奖活动中，SCEI针对PS2图形工作站“GS Cube”所采用的特制图形处理器“GS－32”获得了“EDA金奖”。EDA协会成立于1998年，由半导体领域的知名公司所组成，在业界享有极高的知名度与影响力。

★ 日本著名软件开发商ENIX日前发布了第一款PC网络游戏“十字之门”（CROSS GATE）。“十字之门”是一款正统RPG，系统亲切直接，各年龄层的玩家都可以轻松上手。游戏预计在今年9月推出，并将发售汉化版本，中文版由大宇公司代理发行。

★ 由世嘉开发的，第一款确定随NGC首发的软件日前被公布于众。该游戏名为“Super Monkey Ball”，是在NAOMI基版上开发的益智类游戏，NGC版除了画面效果有所提升，还支持四人分屏对战。

★ 史克威尔与哥伦比亚电影公司合作的全CG电影“Final Fantasy: Spirits Within”将

■2001年6月PS新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
1500系列VOL.64拳击之王	SIMPLE 1500シリーズ Vol.64 THE キックボクシング	PS	D3	5日
1500系列VOL.65高尔夫	SIMPLE 1500シリース Vol.65 THE コルブ	PS	D3	5日
1500系列VOL.66回转回转	SIMPLE 1500シリース Vol.66 THE 回转まわすんだ~	PS	D3	5日
啄木鸟温迪GO GO赛车	ウッデイウッドベッカーのゴーゴ!レーシング	PS	KONAMI	12日
日本相扑协会公认 日本大相扑	日本相扑协会公认 日本大相扑（コナミザベスト）	PS	KONAMI	12日
月神之翼 穿越时空的圣战	ルナ·ウトング~时を越えた圣战~	PS	翔泳社	12日
超级价格系列“牌牌”	スーパープライスシリーズ“牌牌”	PS	不明	12日
超级价格系列“台球”	スーパーブイスシリーズ“ビリヤード”	PS	不明	12日
超级价格系列“麻雀”	スーパーブイスシリーズ“麻雀”	PS	不明	12日
1500实用系列VOL.08股票投资的时机	SIMPLE 1500实用シリーズ Vol.08 时间でわかる株式投资	PS	D3	12日
1500实用系列VOL.09我的斯塔鲁	SIMPLE 1500实用シリーズ Vol.09 わたしスタイルのアロマセラビー	PS	D3	12日
什么是金融~青木雄二的世界胸算用	ナニワ金融道~青木雄二の世间胸算用	PS	讲谈社	19日
茨可茨可机械猛赛车	チキチキマシン猛レース	PS	不明	26日
元祖！动物占卜+恋爱泡泡	元祖！动物占い+恋爱占いパズル	PS	不明	7月
实战柏青哥毕胜法！	实战バチンコ必胜法!CR钓リバカ日志S&CRラーメン俱乐部	PS	SAMY	7月
闪光恋人~再会~	スパイクライブラリー#トワイライトシンドローム~再会~	PS	SPEAK	7月
恋的方法	恋よほう	PS	不明	7月
稻川淳二 真夜中的妖怪(廉价版)	稻川淳二 真夜中のタクシー（廉价版）	PS	不明	7月

■2001年6月PS2新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
失落之蓝	MissingBlue	PS2	不明	5日
ZEONIC FRONT 机动战士高达0079	ZEONIC FRONT 机动战士ガンダム 0079	PS2	BANDAI	5日
梦的主题3	ドリームオーディション3	PS2	不明	5日
牧场物语3	牧场物语3~ハートに火をつけて~	PS2	不明	5日
失落之蓝 初回限定版	MissingBlue 初回限定版	PS2	不明	5日
真正的柏青哥实战攻略系列	本格的バチンコ实机攻略シリーズミルキーバー&キラークィーン永久保存版	PS2	不明	19日
实况职业棒球8	实况パワフルプロ野球8	PS2	KONAMI	19日
最终幻想X	ファイナルファンタジーX	PS2	SQVARE	19日
音乐天国	タムタムパラダイス	PS2	不明	26日
实况世界足球2001	实况ワールドサッカ－2001	PS2	KONAMI	26日
枪之心	GUN＝HEARTS	PS2	不明	7月
石头礼物	フリントストーンビバ!ロックベガス BOX	PS2	不明	7月
梦幻骑士II	グローランサーII	PS2	ATLAS	7月
网络卡拉OK	ネットカラオケ	PS2	不明	7月
铁1~电车战斗！~	铁1（テッワン）~电车でバトル!~	PS2	不明	7月
梦幻骑士II初回限定版	グローランサーII限定デラックスパック	PS2	ATLAS	7月

注：以上发售表的统计时间为6月25日，表中游戏的发售日有变动的可能性。

于7月14日率先在北美首映，今年秋天登陆日本。为了配合日文版的上映，史克威尔将聘请日本当红的“彩虹”为该片演唱片尾曲“Spirit dreams inside”。

★ SEGA日前宣布，他们开发中的七款PS2游戏将委托SCEI欧洲分公司负责改版与发行，具体游戏名单如下：太空频道5(两款)、K－Project、VF4、F－355 Challenge、猎头者Head Hunter、海豚大冒险。

★ 近日，世嘉一口气公开了三款能够支持4人对战的GBA游戏，分别是：“索尼克Advance”，今秋发售；“魔法气泡Advance”，今夏发售；“魔法宝石Advance”，均在年内发售。

★ 以小说家北方谦三所著“三国志”改编的战略游戏“北方谦三·三国志”即将登场PS2。该作与光荣推出的“三国”系列不同，包含原作者独特的史学观点和日本战国时代的群雄轶闻，并聘请著名插画家寺田克也(代表作“VR战士”)担当角色设定。游戏预定今年内发售，DVD两片装，售价7800日元。

★ 近日，索尼否认了将在明年推出超大容量PS2硬盘的传闻。SCEI广报部表示，他们目前还没有确定PS2专用硬盘的售价和发售日，至于是否提升硬盘容量，现在也言之过早。

★ 以另类、怪异著称的PS2恐怖冒险游戏“寂静岭2”将在今年9月27日发售，DVD一片装，售价6980日币。“寂静岭2”是第一款支持“虚拟3D声音定位”的游戏，游戏中玩家利用声音就可以判断敌人的位置，临场感极强。

■2001年6月DC新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
美版莎木回归版	US Shenmue	DC	CRI	5日
重金属	ヘビーメタルジオマトリックス	DC	CAPCOM	12日
塞扑特的迷信	カルドセプトセカンド	DC	MEDIA	12日
漫画聚会	こみつくパーテイー	DC	不明	26日
漫画聚会限定版	こみつくパーテイー 限定版	DC	不明	26日
玛利与艾莉的工作室～炼金术士1.2～	マリーとエリーのアトリエ～ルブルグの练金术士1.2～	DC	不明	26日
火焰圣母	火焰圣母～The Virgin on Megiddo～	DC	广美	26日
柏青哥的帝王	バテスロ帝王ドリムスロット1	DC	MEDIA	26日
跑＝像黑魂般	RUN＝DIM as Black Soul	DC	不明	7月
超级街霸方块IIX	スーパーパブルファイター II for Matching Service	DC	CAPCOM	7月
梦之翼～Fate of Heart～	梦のつばさ～Fate of Heart～	DC	KID	7月
超级机器人大战α for Dreamcast	スーパーロボット大战α for Dreamcast	DC	BANPRESTO	7月

■2001年6月GB新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
网络迷你游戏@100	ネットでゲットミニゲーム@100	GB	KONAMI	12日
到这里来！	つりいこつ!!	GB	ASCII	19日
RPG工具GB2	うさゆう人田中太郎でRPGツクールGB2	GB	EB	20日
玛库多那鲁特物语	マクドナルド物语	GB	TDK	20日
超GALS！寿兰	超GALS!寿兰	GB	KONAMI	26日
真·女神转生卡片	真·女神转生トレーテインゲカードニマナー	GB	EB	27日
花样男子～ANOTHERLOVE STORY～	花より男子～ANOTHERLOVE STORY～	GB	TDK	27日
昆虫博士3	昆虫博士3	GB	J·WING	中旬
风来的西林GB2～沙漠的魔城～	不思议のダン风来のジレンGB2～砂漠の魔城～	GB	CHUN SOFT	7月
原创棒球2	データナビプロ野球2	GB	不明	7月

■2001年6月GBA、WS新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
火炎气息～龙战士～	ブレスオブファイア～龙の战士～	GBA	CAPCOM	6日
可爱邮件	メールでキユート	GBA	KONAMI	12日
麻雀刑事	麻雀刑事	GBA	BANDAI	12日
森田将棋	森田将棋ぬどばんす	GBA	BANDAI	12日
大家一起养系列——我的甲虫	みんなの饲育シリーズ①ばくのカブト虫	GBA	IMO	13日
超级街霸方块IIX	スーパーストリファイターリバイバル	GBA	CAPCOM	13日
马里奥赛车ADVANCE	スリオカートアドバンス	GBA	NINTENDO	14日
风之克罗诺亚～梦见帝国～	风のクロノア～梦见る帝国～	GBA	NAMCO	19日
模拟棒球监督的采配	モバイルブロ野球监督の采配	GBA	KONAMI	26日
筋肉番付 金刚	筋肉番付～金刚	GBA	KONAMI	26日
JGTO公认高尔夫	JGTO公认GOLF MASTERSモバイル～JAPAN GOLF TOUR GAME～	GBA	KONAMI	26日
斯塔米	スタコミ	GBA	KONAMI	26日
极～麻雀未来战士～	极～麻雀デラックス～未来战士21	GBA	ADNAI	下旬
超黑进化版	スーバーブラックバスアユドバンス	GBA	STAR	下旬
黄金的太阳	黄金の太阳	GBA	NINTENDO	7月
蓝翼	ブルーウインゲブリッツ	WS	SQUARE	5日
LAST ALIVE	LAST ALIVE	WS	BANDAI	26日
数码怪兽	デジモンテイマーズデジモンメドレー	WS	BANDAI	下旬

注：以上发售表的统计时间为5月25日，表中游戏的发售日有变动的可能性。

TOP 30 新作期待榜

发售日迫近的 PS2 大作"最终幻想 10"依旧占据榜首。而"魔颤"、"黄金的太阳"和另类游戏"蚊"也分别提升了榜位。史克威尔的"王国之心"和 NAMCO 的"异度传说"首次上榜，分别排在在 13 位和 14 位。

1 最终幻想 X　得票:9641



机种:PS2
类型:RPG
厂商:SQUARE
发售日:2001.7.19
其他:售价 8800 日元

2 星海传说 3(暂定名)　得票:2617



图为 PS 版"星 2"的游戏画面。

机种:PS2
类型:RPG
厂商 ENIX
发售日:发售日未定
其他:——

3 合金装备 索利德 2 自由之子　得票:2565



机种:PS2
类型:战略谍报 ACT
厂商:KONAMI
发售日:预定 2001 年冬
其他:对应震动手柄

4 最终幻想 Ⅲ　得票:1993



机种:WSC
类型:RPG
厂商:SQUARE
发售日:2001 年内
其他:——

5 莎木 Ⅱ　得票:1511



机种:DC
类型:FREE
厂商:SEGA
发售日:2001.9.6
其他:——

排名	游戏名	机种	类型	厂商	发售日	得票
6	魔颤	PS2	AVG	CAPCOM	2001.8.23	1550
7	马里奥赛车 ADVANCE	GBA	RAC	NINTENDO	2001.7.21	1009
8	黄金的太阳	GBA	RPG	NINTENDO	2001.8.1	991
9	蚊	PS2	ACT	SCEI	2001.6.21	923
10	VR 战士 4	PS2	FTG	SEGA	未定	896
11	大众高尔夫 3	PS2	SPG	SCEI	2001.7.26	757
12	漫画聚会	DC	SLG	AQUAPLUS	2001.7.26	753
13	异度传说 前传Ⅰ 力量的意志	PS2	RPG	NAMCO	2001 年冬	726
14	王国之心	PS2	RPG	SQUARE	2001 年冬	714
15	奥伽战争外传 罗迪斯的骑士	GBA	SLG	任天堂	2001.6.21	713
16	不思议的迷宫 风来的西林 GB2 沙漠的魔城	GB	A·RPG	CHUNSOFT	2001 年 7 月	710
17	生化危机 ZERO	NGC	AVG	CAPCOM	未定	673
18	大乱斗兄弟·DX	NGC	ACT	NINTENDO	未定	628
19	超级机器人大战 α for Dreamcast	DC	SLG	BANPRESTO	2001.7.26	613
20	莉莉的工作室 塞尔库鲁克的炼金术士 3	PS2	SLG	カスド	2001.6.21	604
21	实况职业棒球 8	PS2	AVG	KONAMI	2001 年秋	565
22	影之心	PS2	ACT	アルゼ	2001.6.28	546
23	王牌空战 4	PS2	SLG	NAMCO	2001 年夏	493
24	索尼克大冒险 2	DC	ACT	SEGA	2001.6.23	462
25	カルドセプト セカンド (译名无法确定)	DC	ACT	不明	2001.7.12	451
26	狂野历险 3	PS2	RPG	SCEI	2001 年内	436
27	蚊	PS2	ACT	SCEI	2001.6.21	424
28	心跳纪念品 3	PS2	SLG	KONAMI	未定	408
29	星海传说 蓝色星球	PS2	RPG	ENIX	2001.6.28	378
30	德比赛马 64	N64	SLG	不明	2001.7.27	350

TOP 10 日本新作软件销售榜

本次销量榜统计时间为4月9日至5月15日。除GBA、GB软件销售势头良好外，PS2软件也有不错的表现。

序	游戏名称、机种、厂商、类型、发售日	销量(总销量)
1	泪指轮传说 尤多娜英雄战记 PS、EB、S·RPG、2001年5月24日	23489 (23489)
2	GT赛车3 A－spec PS2、SCEI、RAC、2001年4月28日	40269 (913514)
3	快打旋风ONE GBA、CAPCOM、ACT、2001年5月25日	26452 (26452)
4	仓鼠太郎2 小仓鼠大集合 GB、任天堂、AVG、2001年4月21日	20717 (239249)
5	From TV animation ONE PIECE 梦之海盗船诞生 GB、BANPRESTO、AVG、2001年4月27日	18897 (162756)
6	i模式也在一起 PS2、SCEI、ETC、2001年5月24日	18870 (18870)
7	超级马里奥ADVANCE GBA、任天堂、2001年3月21日	16050 (544723)
8	动物之森 N64、任天堂、ETC、2001年4月14日	14758 (117171)
9	From TV animation ONE PIECE PS、BANDAI、FTG、2001年3月15日	12338 (326020)
10	恶魔城年代记 恶魔城德拉克拉 PS、KONAMI、ACT、2001年5月24日	12225 (12335)

读者留言板

● FF9：没劲！——北京 扬帆

● 恐龙危机2：一杀到底，勿需攻略，边玩边看大片。——新疆 段杰

● 盗墓者系列：因为主角是劳拉所以坚持玩。——北京 A

● 盗墓者系列：更换主角的话才会考虑玩玩。——北京 B

● 维罗尼卡：最好让我扮演丧失追杀克莱尔！！——浙江 吴曾义

● 寄生前夜：可以帮助我减肥(看完就不想吃饭了，又吐啦)！！——安徽 杨可

● 梦游美国：根本不是赛车，是坐火箭嘛！——南京 张洁

● DQ7：朴素中透露着人生的哲理。——湖南 黄剑敏

以上游戏评语摘自随"电软"附送的"美年达中国电玩榜"选票单。

TOP 10 美国家用游戏最新排行榜

前3名均被"口袋妖怪"所占据！而"咕噜咕噜的卡比"和"马里奥医生64"也分别上榜。任天堂占据本期排行的半壁江山！

序	游戏名称(机种、厂商、类型)
1	口袋妖怪竞技场 金银 (N64、NINTENDO OF AMERICA、ETC)
2	口袋妖怪 银 (GB、NINTENDO OF AMERICA、RPG)
3	口袋妖怪 金 (GB、NINTENDO OF AMERICA、RPG)
4	咕噜咕噜的卡比 (GB、NINTENDO OF AMERICA、ACT)
5	鬼武者 (PS2、CAPCOM USA、AVG)
6	ATV OFFROAD FURY (PS2、SCEA OF AMERICA、RAC)
7	MADDEN NKL 2001 (PS、EA、SPG)
8	Z.O.E (PS2、KONAMI、FPG)
9	马里奥医生64 (N64、NINTENDO OF AMERICA、PUG)
10	盗墓者4 (PS、EIDOS、AVG)

TOP 10 日本街机新作排行榜

世嘉的"VR射手3"和"夏加与塔巴林2"首次上榜，分别排在第6位和第7位。此外NAMCO的"吸血鬼之夜"回升上榜。

序	游戏名称(基板、厂商、类型)
1	德比共有俱乐部2000 (NAOMI、SEGA、SLG)
2	VR战士3组队战 (MODEL3、SEGA、FTG)
3	机动战士高达 连邦VS.吉昂 (不明、CAPCOM、ACT)
4	罪恶工具X (NAOMI、SAMMY、FTG)
5	太鼓的达人 (不明、NAMCO、SLG)
6	VR射手3 (NAOMI2、SEGA、SPG)
7	夏加与塔巴林！2 (NAOMI、SEGA、SLG)
8	街霸ZERO3↑(UPPER) (NAOMI、CAPCOM、FPG)
9	吸血鬼之夜 (SYSTEM246、NAMCO、光枪)
10	POWER SMASH (NAOMI、SEGA、SPG)

日本市场各机种软件周间发卖比例

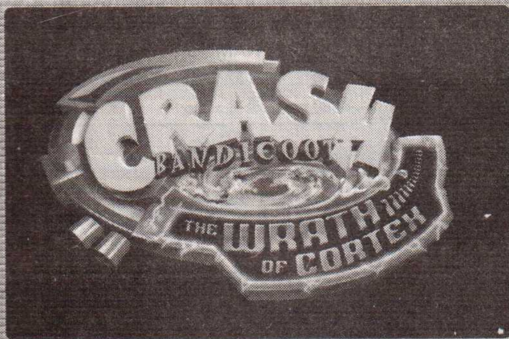
2001.4.23～5.6
1.PS2软件：占市场份额43.7%
2.GB软件：占市场份额21.2%
3.GBA软件：占市场份额12.3%
4.PS软件：占市场份额10.5%
5.WS软件：占市场份额8.9%
6.N64软件：占市场份额2.6%

2001.5.7～5.13
1.PS2软件：占市场份额29.6%
2.GB软件：占市场份额24.5%
3.PS软件：占市场份额21.6%
4.GBA软件：占市场份额15.1%
5.WS软件：占市场份额6.8%
6.N64软件：占市场份额2.8%

2001.5.14～5.20
1.GB软件：占市场份额28%
2.PS2软件：占市场份额24.8%
3.PS软件：占市场份额20.5%
4.GBA软件：占市场份额16.6%
5.WS软件：占市场份额5.5%
6.N64软件：占市场份额4.6%

2001.5.21～5.27
1.PS软件：占市场份额57.3%
2.GB软件：占市场份额13.8%
3.GBA软件：占市场份额13.3%
4.PS2软件：占市场份额11.3%
5.N64软件：占市场份额2.7%
6.WS软件：占市场份额1.6%

本期排行榜参考自日本"周刊ファミ通"杂志2001年6月1日、6月8日号、6月15日号和6月22日号四期。



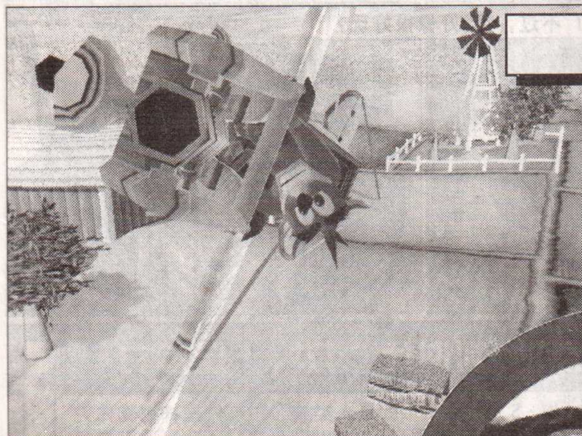
招牌动作，再度驾临

谁又会信，一直以来都是 PS 主机上动作游戏第一的作品，如今游戏版权归属骑墙名厂 KONAMI，实在令许多人颇感意外。还好，最新作仍然属于 PS2，对 PS 玩家算是个“人情”。不过，可以想见的是“碰撞袋鼠”早晚都会在其他主机推出，只是不知时间……暴走是历代“CRASH”作品的支持者，所以这部游戏也是必须狠玩的。 责编：暴走 S

古惑狼～怒气冲天

CRASH BANDICOOT ~ THE WRATH OF CORTEH

PS2 厂商：KONAMI 类型：ACT
发售日：未定



经典——要的就是这样！

一部动作游戏可以得到全世界玩家的热情支持与期待，这本身就说明了这部游戏有多成功。前作是在 PS 上推出的一部杂烩型纯趣味游戏，而系列正统动作也表现了相当多样化的乐趣，很显然，“古惑狼”所走的路线并不是局限于纯动作游戏，而是要多方向发展。凡是玩过的玩家相信也被其丰富的内容深深的吸引。

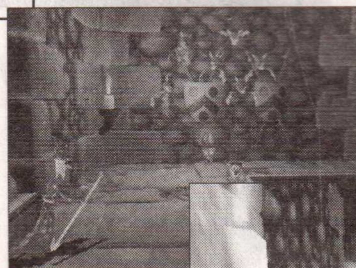
终于，系列走上了 PS2 的舞台，这对于喜好“古惑狼”的玩家实在是喜讯，虽然从目前所公布的画面看，似乎仍旧遵循前作的模式，不过，从某些细微之处还是明显的感觉到 PS2 的厉害。想来，KONAMI 也不会单单走前作路线，要有创新呀！

↑CRASH 的表情真是颇为活泼，搞笑味十足！风格依旧呀，支持支持……

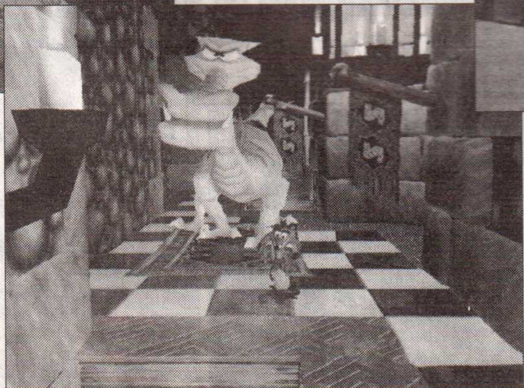
将搞笑进行到底（笑）

可以说，这系列中的人物都是以搞笑为前提而设计的，包括 CRASH 女友和那只小老虎，可爱中透着有趣。而 BOSS 更是全游戏中的超大笑料，再加上善扭屁股作鬼脸状的 CRASH，真是对游戏者面部肌肉的一种挑战，玩这游戏可以活动你的脸？

吃苹果、吃面具，看似老套的内容但是却有另一种乐趣，与著名的蘑菇马里奥可不一样哟！难怪可以风行全球呢！自有妙处！



↑CRASH 在神秘的城堡内冒险，边上出现了敌人？如何对付，是踩是转？还是别的方法……



→恐龙追逐战？看上去好有魄力！好像路程比较复杂，还是像前作那样“单调”？

↓这家伙还会登



什么是“CRASH”？？

“CRASH”直译就是撞碎、碰撞，而用此来形容我们的主角显然是有所用意的。最初是形容古惑狼那种旋转的攻击方式，可以将箱子全部击碎，加上效果音，感觉十分爽快。在续作中，主角的攻击方式增加了很多，不过游戏者在玩的时候还是围绕旋转——这一种攻击方式为主力，好像，使用的刹那，游戏的乐趣全部借此表现了出来……

Xenosaga

EPISODE I

Der Wille zur Macht［力への意志］

东家可改，素质不改



终于决定推出的“异度”系列最新作，制作人是曾经参加过“最终幻想”系列开发工作的高桥哲哉，如今已经归属 NAMCO 门下的他，扬言要做到心中所想，当然，这也是对 N 公司的一份厚礼……　责编/暴走 S

异度传说前传 I

XENOSAGA EPISODE I

PS2　厂商：NAMCO　类型：RPG

发售日：2001 年 12 月预定

颇有争议的角色设定，经过编辑部所有人一致认定——真难看！不过，游戏好像很好玩？

于 98 年初登场并大获成功的 RPG“异度装甲”，至今仍在日本的累计榜上排名前列，人气不衰。在历经 3 年半的今天，在制作组改换东家后，终于发表了续作的消息！这实在是令人万分激动！

由于是高桥哲哉**带领的**原制作班底，所以在品质上是有了绝对有保证的。在打破了原作世界观，并完全构架了全新的剧情，加上利用 PS2 的强力硬件性能，相信这部作品是绝对不负玩家期待的！





充满科幻气息的“划时代”游戏，十足魅力！

战斗兵器 A · G · W · S 是什么——即是人类为了对抗外星神秘物体克罗希斯而制造的战斗兵器。其形态不限，标准大小是 8～16 平方公尺。在其腹部装有 D · S · S · S 探测器，专门搜索克罗希斯。请看右下图，看上去很像高达嘛，驾驶着这种大家伙在宇宙中战斗肯定爽！

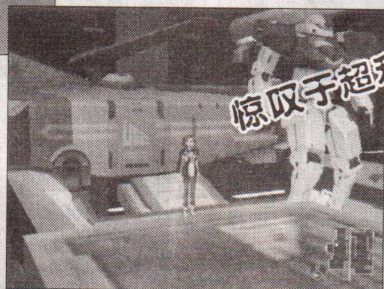
→维克达第一开发局、KOS－MOS 开发计划的主力技师紫苑，深受局内人士的喜爱。

特别指出

虽然整个画面全由多边形制作，但是与一代不同之处在于，视点是不可以自由转变的。在偌大的三维场景中探索，会比较容易迷失方向？还是……

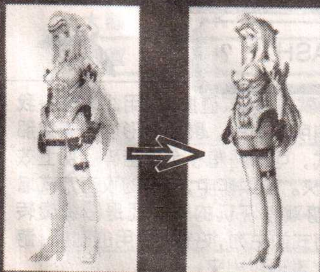






惊叹于超科幻题材的趣味性！

超酷！
完全再现原画中的设计！



终于实现了从原画到 CG 的完美转换，几乎毫无缺陷的制作手法令人感叹，制作小组技术力惊人！

↓游戏是全三维的，效果自然与一代不可同日而语！真是厉害！





高桥哲哉

为了解救宇宙的危机，人气机器人大集结的 S·RPG 游戏“超级机器人大战”系列终于在 GBA 上登场了。虽然 GBA 版引起了 WS 拥护者们的不满。不过相信看过游戏画面后，也不得不承认 GBA 的强大！ 责编：莱因 A



钢铁勇士闪电出击

超级机器人大战 A

スーパーロボット大战 A

GBA 厂商：BANPRESTO 类型：S·RPG 发售日：2001 年秋

燃起热血之魂 展开新的故事



宇宙世纪 0XXX 年(本作与机战 α 世界无关)，人类历史上最大的战争“一年战争”宣告结束后不久。

由于母星发生大爆炸而逃离故乡的巴穆星人，要求能够在地球进行移民。地球联邦政府和平派决定与他们和平相处，但是就在和平会谈到来前，地球联邦代表突然遭到暗杀。地球联邦政府激进派决定武力驱逐巴穆星人。而月帝国与地球联邦的和谈也宣告破裂，刚刚经历残酷战乱的地球再次面临空前浩劫。

此时的地球上，能够对应这个突如其来的变故只有“联邦第十三独立部队”。此时谁也不知道，有一个来自远方的客人正向地球全速接近……

机动战舰抚子降临

拥有极高人气的动画名作——机动战舰抚子，终于在机战中登场。个性超奇怪的舰长由莉嘉和其恋人天河明人可是人气绝顶的角色喔！其战机——艾斯巴立斯在原作中不是很强，可在本作中可是被大幅度强化了！至于抚子号的重力炮，威力可是超强的！







↑抚子号所装备的缩退领域系统对于一般攻击有极强的防御作用，操作这一系统的可是抚子好未来的舰长——琉璃。

游戏画面匹敌 PS GBA 实力不容质疑



本作充分发挥了 GBA 同时显示 32000 色的优秀机能，将游戏画面在可能的情况下制作的相当华丽。除了画面分辨率稍低外，可以说与 PS 版机战 α 不相上下。而且还加入了同画面显示 3 架机体的合体攻击(暂称)。如此火暴的画面，很好的证明了 GBA 的 2D 实力！拥有 GBA 的玩家千万不要错过这款“机战 A”！



↑主角——阿克塞尔的一切资料不明，其专用座机虽然不是传统装甲步骑兵系机体，但根据惯例，也应当也有非常强大华丽的后续机。请玩家放心

↓同画面三架机体同时攻击且都不是同一个作品中的角色，看来这个攻击系统是非常强大，只是还不知敌人会不会使用这种霸道的攻击。(汗)



リアルロボットレジメント
REAL ROBOT REGIMENT

一雪前耻重显辉煌

曾经在 PS 上获得“垃圾游戏”之称号的“真·机器人战线”的继作，为了一雪前耻，在 PS2 上卷土重来！类型虽然改为 ACT，但其中仍有许多模拟游戏的要素，相信本作将是很不错的。

责编：真·莱因

真·机器人战队

PS2 厂商：BANPRESTO 类型：ACT
发售日：2001 年夏

为了维护地球的和平 编成最强机器人部队

喜欢“超级机器人大战”的玩家可能希望有一天能直接操作游戏中的机器人进行战斗，而本作就可以实现这个梦想了。将自己喜爱的机器人编为一队，共同作战的全 3D 动作游戏——“真·机器人战队”即将登场！本作在战斗中可以直接控制其中一架机体作战。机器人装备的武器完全忠于原作，而且必杀技完全保留。包括合体攻击，援护攻击等机战系列的系统也会在游戏中出现，相信一定能令人热血沸腾。

本作利用 PS2 的机能，不但在画面上表现的极其华丽。而且在机体的智能方面非常出色，友军机体会根据战场状况采取防御、援护射击、联合攻击等战术灵活的配合玩家的机体的战斗。这次不用为不能直接控制友军而担心作战失败了！不过敌人也很强，组队时千万要注意。

故事情节完全原创



→艾莉埃尔是个讨厌别人问自己身世的谜之美少女，从衣着来看似乎与『魔装机神』中的服饰有些相似。不过一切只有到游戏中去寻找答案。

宇宙世纪 0XXX 年，吉翁公国与地球联邦军和 OZ 特务军的战争使地球千疮百孔。战争仍然在继续中。此时的月面正进行着一项不为人知道的计划——普罗及克特·英迪阿计划。这个计划的真正目的目前还是一个谜……

本作的主角——艾莉埃尔是为了查明普罗及克特·英迪阿计划真相而进行调查的美少女。她的一切都是不明，但其座机居然是盖修班斯特！看来她的确是大有来头！



←艾莉埃尔的爱机竟然是盖修班斯特系改良机，通称『FLICKEREI』是一种运动性与攻击力兼备的优秀机体。历来是机战系列主角专用机的它终于可以手动操作了感觉真不错！

丰富的必杀将野望打碎



↑不好！敌人的机体发生了巨大化，攻击力与装甲倍增。此时要击倒它可不容易了，如果再中个超级奥拉斩后果不堪设想。

本作战斗中，每个机体下方都有一条气力槽。这也是机战系列的传统，气力与必杀的关系是最密切的。当气力到达一定程度时就可以使用必杀了。当然气力越高能使用的必杀技就越强。何时使用必杀技就成为一个很重要的问题。而敌人的必杀技可是相当强力的，如果被击中后果可是十分可怕的！有的 BOSS 甚至可以使用令机体巨大化，大幅度提升自身能力的特殊必杀技。快速击倒这种敌人是唯一的对策。



↑盖塔 G 的必杀技可是全领域攻击的盖塔射线，对付大量敌人是最好不过的。所以，真实系的灵活与超级系力量搭配才是取胜之道。



秉承前作 乐趣无穷

无论战斗、育成、解谜、角色魅力等各方面，“狂野历险”系列都拥有极高的水准。新作不但承继了前作的气氛与系统，更大幅强化了画面质量。游戏计划在年内推出。

狂野历险 3

WILDARM 3

PS2 厂商：SCEJ 类型：RPG 发售日：2001年内

四位冒险者在枪林弹雨中编织新的英雄传说

大魄力的事件表现

游戏的冒险舞台包括世界地图、迷宫和城镇三种，玩家可以在其中随意转换视点。当时事件发生时，游戏的视点也将自动改变，为玩家展现大魄力的画面，在紧张的游戏中起到画龙点睛的妙用。当然，玩家也要利用最合理的视角去解开谜题和发现宝藏。

↓随意的切换视角吧。





↑由于可以随意更换视点，所以在村子里调查也变成了非常有趣的事。

利用丰富动作解开谜题

新作中角色的动作大幅增加，玩家要利用推、拉、举、投掷等各种动作去排除障碍解除开关。以往攻略重点的“用具”在本作中仍然健在，这些行动都是过关所不可缺少的关键，那么在今作中会有怎样的用具出现呢？让我们拭目以待吧。



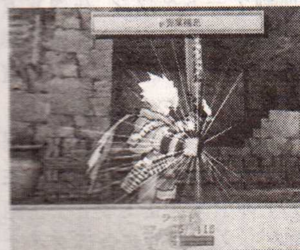


↑有一部分动作必须利用手柄的模拟摇杆才能完成，如此灵活的动作是否意味着谜题的难度大幅提升呢？

战斗以枪械为核心

系列代表性攻击技即：机械武器＝使用ARM进行攻击，消耗弹药进行攻击正是其特点。在最新作中会以全新的形态登场！





↑在本作中“枪械”（ARM）是每个角色的基本装备，也就是说机械攻击有可能变成普通攻击!？右图是特技发动的场面！

神秘的斗气指令

前作登场的指令“FORCE”在本作中仍然健在，斗气值显示在体力下方，进行动作时就会增加，储存到固定量就可以施展特技或魔法。前两作中都有具备此能力的伙伴存在，不过目前厂商还未公布新作中的魔法角色。





↑斗气可提高战斗系统的战略性，发动特级时的画面也非常养眼。



杰特·安迪罗

以寻找财宝和盗古墓为生的少年。为了生存不择手段。



瓦吉妮雅·马克斯威尔

系列最初的女性主角。虽生在富裕的家庭里，但却立志成为“候鸟”（冒险者），现年18岁。



凯罗兹·凯拉岱因

出身于信奉卡迪安的民族“巴斯卡”族，性格豪迈奔放、现年24岁的热血青年。

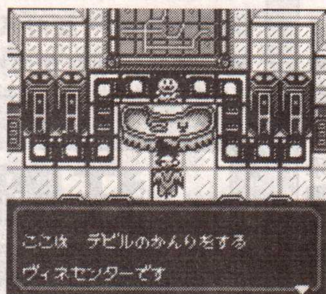


克莱威·温斯雷特

为了奖金而打倒犯罪或怪物的“赏金猎人”。现年30岁，伙伴中的最长者。







真・女神转生

~赤之书~

融入幻魔系统的力作驾临 GBC，通关并非游戏的唯一目的，调配出强大的幻魔才是专业玩家目标所在！

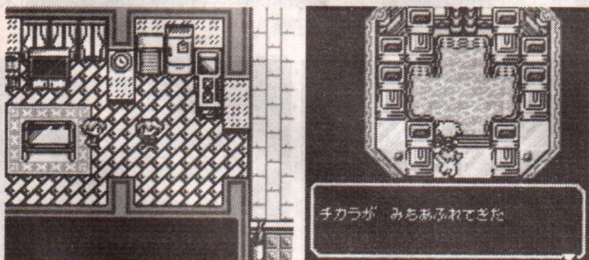
GBC	厂商：ATLUS	类型：RPG + SLG
	发售日：2001 年	



序章

放学的铃声响了，ミライ（我们的主人公）从桌子上拎起书包朝教室门走去。这时，ミライ的老师揪住ミライ就开始叽哩哇啦地唠叨个没完，烦死了，整天这么几句，也不换个花样。刚踏出教室的大门，一个学生惊慌失措地一头撞在ミライ身上，连声对不起也没说就对ミライ讲起一堆什么鬼神之类的话。ミライ本来就讨厌鬼，刚才被老师训了一顿又被撞了一下，加之刚才听到一堆鬼话便火冒三丈地大叫起来，二话没说上去朝对方屁股踹了一脚。对方不但没生气，还将一把粉色的小手枪送给ミライ，叫她到楼顶上去。ミライ正琢磨这没枪孔的枪咋使时，不知不觉来到了楼顶。

楼顶上站着一个人，他告诉ミライ学校里有妖怪。又是鬼，ミライ听了后大发雷霆，刚想在对方脸上留个纪念，旁边却闪出一只小妖怪，叫什么ソウタ，还自称是魔界使者，来到人类世界准备争服人类。他这一出现可把ミライ吓坏了，举起小枪就朝ソウタ打击，子弹没出现，却出现一堆污七八糟的东西。这时，ミライ身边又出现一只小怪兽，自称ベール，是从魔界来帮ミライ消灭坏蛋的。这时，ソウタ又傻了巴叽地吵了起来。ベール见ソウタ这么智商低下，看准对方脸上不长毛的地方就咬了过去。这是第一场战斗，玩家可以熟悉一下战斗系统。



用了三回合就把ソウタ打跑了。此时，ミライ已看得傻了眼。口水流到三米长，ミライ才醒过来。ミライ回到家见到了セツメ（黑の书主人公），身边也有一只蓝色的小怪兽，很像ベール。セツメ告诉ミライ刚才学校有人来找她。在学校楼顶见到一位身着怪异的人。从交谈中得知她是来自魔界的魔导师，是来协助ミライ和セツメ的。她告诉ミライ，刚才的ソウタ是邪恶的根源魔王手下的人，来这要争服人类。ミライ还没弄清怎么回事就被ゼット带到了魔界的天宫城。

ミライ发现自己在一个小客店里，与旁边的人交谈，他劝ミライ赶快去见天皇ダトマオー，并将魔界电脑交给ミライ。到城北的宫殿见到了天皇ダトマオー。天皇告诉ミライ她与セツナ必须一起消灭魔王来拯救这个世界，并交给ミライ 5000 兽币作路费。与周围的四位兽臣交谈，它们便会加入ミライ。准备就绪后，ダトマオー将ミライ送到了魔界第一层。一个漫长而又惊险的旅程开始了。Are you ready, go!



第一章 アイスランド

ミライ来到一个小村子フロストタウソ。发现ゼツメ也在村里，她叫ミライ到北方去见ヘル。从村北来到一座宫殿エソユーズール。

在宫殿尽头见到了ヘル（真丑，セツメ的第一位 Boss 竟是一个丑八怪）。

回到フロストタウン，向南穿过山洞こすりのどうくフ，在山洞中有三块石头围在一起，走到三块石头围着的区域会得到一只绝种兽ユキオンナ LV16。跃过こすいのへいげん，向西来到一个大城市ゲートタウン。城中有个标有 S 符号的房子，回答房子中左边的博士 6 个问题会得到 6 只稀有兽：イチゴフロスト LV Ⅱ，アガツオン LV13，フエアソーLV17，ミルメエレメ LV25、タクヒ LV33，カイチ LV40。在城收集情报。再回フロストタウンヴ调查一番后再回到ゲートタウン。

向南来到一个客店，在客店中见到ダイアメ。ダイアメ见了ミライ就跑，我丑吗？回到ゲートタウン，在西北方的屋子里见到了刚才逃走的ダイァナ和ダスイ。惊慌失措的ダイアメ派大雪人ダスイ挡住ミライ，自己从上方遂道逃出。击败ダスイ，穿过上方遂道かくしつうろ，绕过かくしへいげん，在めけみち尽头见到了ダイアナ。他说要保护救世主セツメ。咦，难道セツメ也来啦。而且刚才就站在这儿？ミライ正思考时，ダイアナ冲上来袭击ミライ。击退ダイァナ后，ミライ将自己和セツメ的身份都告诉ダイァナ才离开。

回到ゲートタウン，这章任务也结束了。南下来到魔法阵，天皇ダトマオー出现并将ミライ送往下一层。



第二章 マーブルランド

先穿过荒地サウスロード来到擂台宫殿ユロミアム。本层任务是参加擂台赛，ミライ要向 5 位 Boss 挑战，并且取得擂台战冠军。

到宫殿内部发现通往下层的钥匙，但取得擂台战的胜

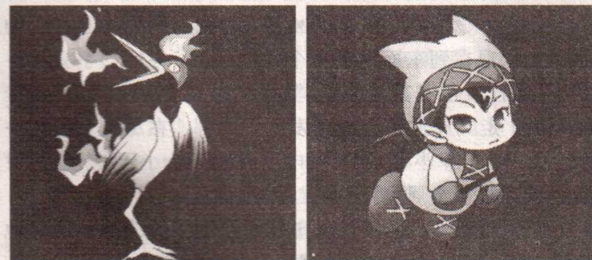
利才能得到。突然天空一闪，パイモン出现，并将ベノル施了魔法使其无法战斗。在ベール恢复正常前ミライ碰到敌人，只能逃，否则会被打得很惨。

向东来到小镇一ラセツのすら。在村中见到首领ビビサナノ哇，好酷！ノ和エレツー。待ビビサナ离开后回到ユロシアム。向西来到シユラのすら，说服首领ウソトラ去ユロシアム。此时ベール已恢复。向ユロシアム北面来到デーバのすら，说服着领イントラ后就可以去参加擂台战了。

在ユロシアム的角斗场，与上方士兵交谈就可以参加擂台战。第一位出现来的Boss是一个机械人。第二、三、四位Boss是ビビサナ、ヴソトラ，インドラ。之后就要与第五位Boss决战。敌人的身份还不清楚，一定要谨慎。突然，セツメ从上方走出来。咦？第五位Boss难道是他，管他是谁，先击败对手再说。战胜对手后，得到奖品メミアのヒトミ和3000兽币。

正扭头要走时，三位首领冲出来，将ミライ围得水泄不通。怎么，不服，还想群殴我不成？原来三位首领要与ミライ一起去冒险。好呀，我正求之不得呢……。什吗？只能带一只，算了吧，一只就一只，总比没有强，那随便选只自己喜欢的就上路吗。突然出现一件怪事，ベール的状态有点儿不对劲，哇！进化啦！进化啦！ベール开始进化啦！不过，进化后的ベール好像有点呆滞，但能力增强了。

回到魔法阵，却又遇见讨厌的パイチン。这次パイモン亲自上阵，好，让你尝尝ベール进化后的厉害。"唉哟我的妈呀，杀人啦。"パイモン被ベール打得是哭天喊地，夹着尾巴逃走了。踏上魔法阵就可以到下一层了。



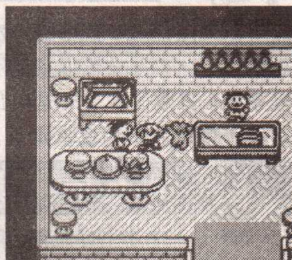
第三章 サンドランド

向东来到一个大城市ゴースタウン，在城中的Vn屋里遇见一怪人。古城中还碰到ゼット。她将魔法通讯器デビホン送给ミライ，可与魔法电脑连接。

出城向北来到こばくのはかば。在这里有两座坟，调查左面的坟（セット调查右面）。这时出现一个亡灵，从交谈中得知她与ミライ一样曾被选出来拯救世界，但失败了，连自己也没存活下来。唉，现在不是伤心的时候，继续前进。

北上来到一流沙地だいさばく。坐在ベール身上跃过だいさばく，途中发现一块琥珀状的石头。ミライ走到琥珀前正琢磨这玩意作用，难道需提取DNA使其复活（口袋妖怪？）。突然ベール用头撞琥珀，"哇，走开，别捣乱，这玩意可值钱。"ミライ的叫声还没落时，就听"哗啦"一声，琥珀碎了，从里面钻出一只绝种兽加入ミライ（ヒボダソフ





LV20）。

向北来到金字塔ピラミッド。在ピラミッド里见到了樊傻儿ソウタ堵住了右面的路。啊？你还没死呀！塔内有许多箱子。有个房间摆有三个箱子，调查上方的箱子时，バイモン出现并堵在门口。"怎么，想堵死我？"ミライ刚想出手，パイモン却投降了，并加入ミライ（LV22）。在另一个箱子里能找到稀有兽スカルクラン LV21。塔中有三只小雪人形妖怪，与他们交谈后到ソウタ把守的区域，通过一拐角的地洞来到一条长廊。长廊尽头有只小妖，见了ミライ便去叫援兵了。这时ソウタ和新人フレスベルク挡住去路并袭击ミライ。就在这时，セツナ也赶来并与ミライ一起对付敌人。对付ソウタ，用牙咬死他就OK了。但フレスベスク可不好对付。他的魔法会一击将我方怪兽毙死，一定要小心对付。击败对手后，ミライ向セツト说了一声ありがてう就分离了。

继续向上来到金字塔的尽头—Boss イシス的宫殿。在宫殿中遇到メガヒサ。等メガヒサ离开后，Boss イシス却将钥匙メシアのヒトミ送给ミライ。"ありガヒラ，Bye bye！"ミライ乐呵呵地转过头刚想走，イシス却挡住了ミライ的去路，"喂，让开"。イシス要ミライ向她挑战，因为Boss还是Boss。那就先挑战イシス吧！但对手弱得出奇。击败イシス回到ゴースタウン。往回魔法阵时见到了ゼツト，这章任务也算OVER了。

第四章 フオレストランド

此次任务很简单，就是杀死三只龙（与其说它是龙不如说是畸形的虫）。先向北穿过丛林みなみのもり，来到一大村庄。在左上方屋里遇见ベソアル和エレヅー。首领会派ミライ到东北去干掉三只龙。

先向东来到まやかしのもり，通过地上的石空玫瑰见到第一只龙ダハーカ。杀掉ダハーカ通过上方石空玫瑰回到村子。

向西来到一片死气沉沉的荒地：途中遇到个战士兽，先别理他。一直往北找到第二只龙ニーズオッグ。干掉ニーズオッグ回到村子向北来到ようじゆのもり。途中遇到一小精灵，交谈之后便会离开。干掉第三只龙ロークルクツル回到村子。此时到しつげんのもり便可以得到那只战士兽LV34。

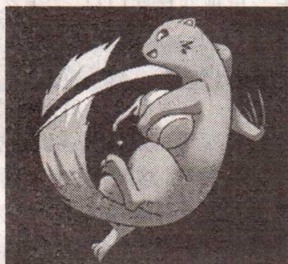
村中河谭旁会出现一只小罗血鬼，带着他去见首领，就可以得到シアのヒトミ。但必须先通过首领的考验。通过考验后到村中池塘的尽头会遇到一只海妖，回到他的问题可得一件宝物。

回到魔法阵，途中在みなみのもり遇见了エレジー。她想将シアのヒトミ从ミウイ手里抢走。想要的话就自己来拿吧！打败エレジー这时出现一个天使ラファエル将エレジー带走。咱们也该走了。

第五层 ばらじゆく

咦……!?这里好眼熟。啊，知道了，这是ミライ的家，但为什么会来这儿？市民告诉ミライ城市已被怪兽占领。为了寻找怪兽出现的原因，ミライ向北来到自己的学校。在学校一楼尽头的教室里有点怪，但门打不开。来到楼顶见到了校长，他告诉ミライ一楼的那个教室里有妖怪，并将钥匙交给ミライ请他帮一下忙。





进入一楼的教室，却看见四只妖怪在此。其中还有一个大块头キユウビのキツネ。交谈后才知道他是キユソオテス的手下。刚转头去，キユウビのキツネ挡住ミライ，说想找キユソオテス必须先打败他。好，就先收拾掉你再说，敌人会先派三只小喽罗，当击败其中两只时，キアウビのキツネ就会上场。他HP高，防御力也高。ミライ击败敌人后，刚起问中ユソオテス在哪，キユウビのキツネ就断了气，无奈只能自己找了。

在城市西南方地下遂道的Vn屋里见到一个人，ミライ走过去想问他キユソオテス的下落，对方却变成一只怪物。他告诉ミライキユソオテス就在他旁边的电脑所连接的魔法网络里。想进入魔法网络就必须得把自己的魔法电脑与旁边的电脑连接。ミライ刚过去就被那人推开了。他说他是キユリオラス的手下，想见キユソオテス必须先打倒他。收拾掉敌人，上前将两台魔法电脑连接。这时魔界大门大开了，キユソオテス！哇，好恐怖！敌人好像被机械改造过。キユリオテス见到ミライ发出凶残的目光。他自称是假天皇ダイマオー派来统治人类，并且杀掉セツメ和ミライ。说着便张开血红的大嘴。向ミライ吐出一团火焰。幸好ミライ及时闪开。开始战斗。敌人各项能力都极高，他的魔法奇强无比。50%的机率会让我方怪兽一击毙死，无论HP多少。杀掉キユソオテス，ミライ回想起キユソオテス的话，ダイマオー是假天皇。他为什么要杀ミライ，既然要杀ミライ为什么当初见到ミライ时不杀了她。

回到地上，向东来到一个公园ニうえん。骑上ベール跃过ニうえん地上的冰向北来到神庙じんじや。

在神庙又遇见メガヒサ和エレジー。对方要向ミライ挑战。二打一。这也是エシジー的一向作风。虽然エレジ一变强了，但还是离ミライ的实力太远。再次击败エレジー，ミライ从エレジー身上搜出了メシアのトミ。OK，ベール进化到第三层，向下一层前进。

回到魔法阵，ダイマオー将ミライ送往下一层，看样子他还不知道自己的阴谋败露了。

第六章 ファイアーランド

北上来到一个大村庄。村民告诉ミライ村长マモン去了北方的山洞ボルケーロード就再也没回来，想请ミライ帮个忙。那就去看看吧，没准还会有什么好东西（需带100000兽币）

向东北方来到一片荒凉的悬崖峭壁区域，从东方的山东来到一个村子，这一趟也能够累的，就此休息一下吧。向西进入火山内部，骑在ベール身上飞跃附近的断崖来到火山的尽头。在湖边见到了失踪的マモン。ミライ上前劝マモン回村子，マモン却提出一个条件——Money。钱!?我来救你还要给你钱，算了吧，给就给，500兽币。OK?ON，マモン摇摇头。再加500兽币，这次OK了吧?ON，再加500兽币，啊，气死我啦！ミライ掏出自己的腰包琢磨该给这乞丐多少钱。而マモン站在一旁盯着ミライ钱包里金晃晃的兽币，瞅准机会上前抢走了ミライ100000兽币。ミライ还被吓了一跳，等醒过来时マモン已经逃走了。ミライ一看少了这么多钱，顿时大怒，一路飞回村子找マモン要钱。

ミライ一进村，发现村子已被毁了，成了一片汪洋火海。可恶，是谁这么可恶?这时，エレジー和ラフアエル出现。好呀，原来是你俩干的。今天非要好好教训你们，火冒三丈的ミライ冲上去将两人痛痛快快地收拾了一顿，还从エレジー身上搜到メミアのヒミ。但怎么不见マモン？算啦，反正マモン手头有100000兽币，就让她去恢复村子的原样吧！(现在到东面来到一个发电厂。发电厂似乎只有一个小房间，且没有其他装置，其实这里有个隐藏遂道，在房间中央。走到此遂道上来到发电厂内部。在尽头会碰到一个小Boss。干掉小Boss，在发电厂找到一个小天使。与她对话会得到机械金属，着デービー(LV41)。

回到魔法阵，假天皇将ミライ带到了天堂界，这次他知道ミライ已对他构成了危胁，打算杀掉ミライ。





第七章 セントラルランド

(若现在到ミライ的城市的学校，在一楼尽头与三个学生对话能得到稀有兽キツネのメメマモノLV42)。大Boss假天皇ダイマオー的皇宫ダークパレス就在北面。一路冲进宫，在尽头找到了大Bossダイマオー。见到ミライ，ダイマオー变成魔兽アゼル。アゼル发出凶残的目光，将事情的真相都告诉了ミライ；他不但监禁了真正的天堂，

还要将未转世的女神永远地封印起来，到那时世界将永远被アゼリ控制着，谁也无法阻止。可恶，怎能允许你如此蛮横霸道，为了拯救世界，我一定要击败你。而アゼル最后一个任务就是杀掉ミライ和セツメ。眼前，一场你死我活的恶战的在眉睫。双方均以摆出死战的资势，准备向敌人发动猛攻。突然ベール以压倒性的速度先发制人，恶战终于开始了。敌人HP极高，一回合只能打掉很少的HP，其他能力也非常高。而ミライ培养的怪兽也不是好惹的，战斗打得异常激烈。正打得山崩地裂时，アゼル倒在了ミライ的面前。终……终于赢啦！ミライ正想朝天皇监禁的大牢走





去，一只血淋淋的大手抓住了ミライ的腿。原来是アゼル。野心勃勃的アゼル没有死，它不想就这样死去。アゼル告诉ミライ，它是最终Boss大魔王ゼブル的手下。大魔王ゼブル!? 既然是アゼル的头儿，那岂不是天下无敌啦？ミライ刚想再询问一些关于魔王的事。アゼル却再次向ミライ发动攻击。敌人已将自己的性命赌在了这场战斗上，而ミライ也豁出去了。恶战再次开始。刚才的战斗已使ミライ的怪兽元气大伤，遍体鳞伤的ミライ又要经受一次考验，而且比刚才更严峻。アゼル的HP已全满，而我方怪兽HP已不多。第一回合迅速将HP恢复全满，我方损伤严重，此战形势极其恶劣，胜负只能靠ミライ的勇气。战斗打得难解难分，双方势均力敌，互不相让。这时ミライ已精疲力竭，眼看アゼル就要将ミライ打倒。形势有了转机，渐渐的，アゼル的行动迟缓下来，最终倒在了ミライ的脚下。这次アゼル再也无法站起来，他告诉ミライ魔王ゼブル的魔宫大门只有女神才能打开，但必须先救出女神，救出女神前还要解放天皇。呵，够唠叨的。アゼル还诚恳地求ミライ救出他的两个兄弟，他们就在魔宫，说完就消失了，不会吧，这玩意也懂感情？

进入上方宝座，进入宫殿内部，经过几个小魔法阵来到监禁天皇ルシフアー的大牢，哇，セシナ也在这儿，你这些日子到哪儿去了，人家好想你哟！ミライ与セシナ一起将封印在墙上的ルシフアー救了下来。ルシフアー一醒来后告诉两位主人公女神所在宫殿在另一个皇宫，杀掉魔王也是他的责任，说着说着变成了一只魔兽ルンフアー加入ミライ(LV44)。哇，帅呆了，比成龙还帅。通向女神的宫殿还需几件钥匙。ミライ就将自己得到的几件宝物与シナ的几件宝物组合成了几件钥匙。这时，ベール进化到了第四层，哇塞，酷毙了，比刘德华还酷，セミメ的クール也进化到第四层。

带着圣兽ベール，ミライ朝宫殿深处的魔法阵走去，做好一切准备来到了女神所在地…

第八章 サンクチユアソ

通过魔法阵来到サンクチユアソ。本层没什么太多剧情，只有一个任务，救出女神。一路北上来到オルゴールルーム。这时，メガヒサ、エレヅー在这里等候多时，他俩看见ミライ来了，就让前向ミライ强要钥匙。(如果将钥匙交给对方，那么就会GAME OVER)。想要钥匙就自己来拿吧！敌人开始对ミライ进行攻击。不错。敌人的确很强，但根本不是ミライ的对手。

这次战斗结束后，メガヒサ和エシヅー再也不会出来阻碍ミライ了。这时ラファエル出现并加入ミライ(LV36)。进入上方宫殿，来到封印女神的塑像前，调查塑像左方的魔法球，这时一阵天闪雷鸣，魔法球的封印被解除，女神从塑像体内走出来。哇，好可爱，女神还是个婴儿。女神提出一个要求，去杀掉魔王ゼブル，或杀死自己。当然要去杀魔王啦！杀你就GAME OVER啦！(玩家有兴趣也可以走第二条路，看看女神全身形象，非常华丽)。

接受女神的要求后，女神将通往大魔王的魔宫デイーブホール大门打开。突然发生大地震，之后就爆机了。等STAFF画面结束，又回到オルゴールルーム，デイーブホール的大门已被打开。艰难的旅程还在后面。

回到魔法阵，来到デイーブホール。

第九章 デイーブホール

这地方非常恐怖，魔宫里都是LV45以上的妖怪。这次面临的敌人可是大魔王，一定要将我方怪兽等级达到LV50以上，否则就要死在迷宫里。

デイーブホール共有九层，但非常简单，有时一层只用几秒钟就可以通过。ミライ带着ベール朝魔宫深处杀去。半道杀出一只魔兽，叫フエゴール，自称是アゼル的哥哥，因ミライ杀掉了アゼル，所以要为弟弟报仇。这时ミライ才想起アゼル说的话，他有二个兄弟，还想请ミライ救他们。ミライ刚想将自己并没杀死アゼル的事告诉フエゴール，フエゴール就扑向了ミライ。唉，眼下只有先治服フエゴール再说。对手的确强劲，真不愧 是アゼル的哥哥。治服フエゴール后，ミライ将アゼル还活着的事告诉了フエゴール。感激得热泪盈眶的フエゴール为报答ミライ不杀之恩，将身后的楼梯让出来，使ミライ继续前进。





顺着迷宫墙上的灯火发出的光，ミライ向デイーブホール深处杀去。ミライ正回想刚才那感人的场面时，深暗中又冲出一只魔兽ベソト，他一定是アゼル的大哥。ミライ上前想对ベソト解释，谁想ベリト不听任何解释，只想

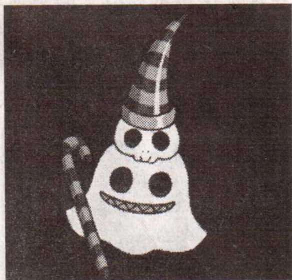
为二位弟弟报仇。啊，谁说他俩死啦。伙计，他俩没死……。ミライ刚张嘴，ベリト冲了上来，看来只能先打败ベリト再说。

Good，敌人的确勇猛，不愧为三兄之首。打倒ベソト，ミライ告诉ベソト他的两个弟弟平安无事，ベソト才平静下来，并将身后的楼梯让了进来。

前方只剩一位 Boss 了，那就是大魔王ゼブル，ミライ向魔宫杀去，一路兽血四溅，哭嚎盖天，终于杀倒ゼブル面前。见到ミライ，ゼブル狂笑起来，他马上就要变异了。到那时世界就真的永远被掌握在ゼブル手中。而先前的魔兽三兄弟也是ゼブル派来拖延时间的。这时ゼブル企图想收服ミライ。可恶，把ミライ当成什么人啦，人类的救世主怎能与你这邪魔同流合污。ゼブル见谈判失败，便要杀死ミライ。那就来吧，人类的未来全都靠ミライ了。一场决定人类的未来的战斗开始了。敌人的 HP 极高，在 5000 以上，各项能力都极高。此战形势非常严峻，且无法进行速战，击败对手只能靠持久战。HP 要保持在 300 以上，攻击对手最好用特技（消耗 HP）。战斗打得异常激烈，双方互不相让，但ミライ好像稍占优势。战斗持续了几个小时，双方却正打得天昏地暗，鬼哭狼嚎。但最终，ゼブル还是败在了ミライ的手下，随着ゼブル的失败，他的卑鄙的野心也被ミライ击了个粉碎。死不足惜的ゼブル带着仇恨从ミライ的眼中消失了。世界也逃过一难。但敌人一定还会再回来的，为了世界的和平，ベール就永远留在了ミライ身边，以防邪恶再次回来。咦?セツメ那臭小子哪去了，这么关键的时刻怎么不见他?……

OK，我们的“女神转世”也该结束了。不过本游戏的另一大任务是收集怪兽，玩家一定会想得到那魔兽三兄弟吧！稍等片刻，再次进入デイーブホール就会得到アゼルLV46、ベソト LVH、フエゴール LV53。到大魔王的上方一小部分区域，フエゴール和ベソト会让ミライ输入咒语，但本人没有找出咒语，输入咒语后也不知会发生什么事，望哪位高手指点，本人感激不尽。

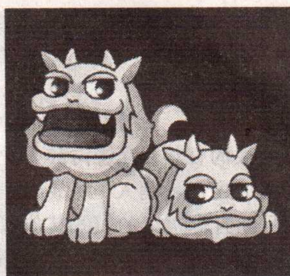




秘技营 奇怪的现象

游戏中有许多奇怪现象本人一直无法破解，如果玩家将这些现象破解，希望能将破解方法寄到《秘技天地》栏目，本人不胜感激。

第一个现象：“奇怪的地点”这种现象需要查看一下2000年第1期的插图27，在此图左下方有个长方形的淡黄





色字框，字框右上方登有此游戏进行怪兽合体的屋子，但奇怪的是，游戏中将怪兽合体的是人，在这里却是妖怪，周围摆设也不同，更怪的是这个屋子的入口在右上角，而不是正下方，看样是在楼上或是地下。从时间来看，クール可能还没进化，应该是在游戏初期，在整个游戏中，村里几乎没有楼梯，此画面也从未在游戏中出现过。

第二个现象：这次是一个像寻人启示的牌子，在每个村子几乎都有。奇怪的是在赤の书与黑の书两款版本中，牌子上的人都是同一个男孩，样子酷似セツメ。重男轻女，好像没有可能，但调查只会出现“オしだ”字样。

第三个现象：在女神的宫殿サンクチュアソ，向魔法阵南面出宫殿，骑在圣兽上一直向南走到尽头却从圣兽身上自动下来，之后无任何情况。

第四个现象：在天宫界セントラルランド的右面一个大楼，楼里只有两间屋门。调查尽头屋子里左前方的镜子时会像输入咒语一样输入秘码，或许与咒语有点关系，但密码内容不详。

秘技营 要点解析

门：游戏中有许多红色的和蓝色的门。红门只有赤版才可进入，蓝门也只能黑版进入。

交通工具：游戏中也要骑在圣兽上来跃过一些特殊地带，方法是轻按后方向键对身后的圣兽交谈。

ベール：骑在ベール可以飞跃一些流沙地带和，冰、冰河，断壁等地带。

クール：骑在クール能从某些地面跳到高处的峭崖或挂有蔓藤的地带，还河以钻洞，在岩浆中游动，但只能顺流游动。

CD ミユーシツク：其实就是欣赏音乐的，共有 12 种音乐，在每个村子几乎都有，但个别需调查才能得到。在はらじゆく，只有街道上的自动售货机有卖。

地图マツブ：地图对玩家进行游戏的帮助非常大，在商店有售，共有 9 种。

秘技营 珍惜怪兽

规则已向各位介绍完毕，因为游戏另一乐趣是收集 251 种怪兽，但有些很难弄到，本人向大家介绍这些稀有怪兽的获得法。

道具マダネタイト：当マダネタイト达 50 个时可在アイスランド的アイスゲート一屋中一个人手里换得三

只稀有兽（赤の书需在此村南面的客栈中换取），得到方法是调查屋中的坛子，衣柜，物品柜中调查到。几乎每个屋子都有，只要一见到房屋就进去调查。

游戏币メダル：在某些城市有大型游艺厅，若有钱的话可以在此多买些メダル，10元/个，达到一定数目可以在柜中换取6种不同的稀有兽(版本不同怪兽也不同)。

スフインクス：到天宫界后，回サンドランド，到ピラミット尽头，就是接受Boss考验的地方可得到LV26，スフインフス也能进化三次，游戏中除了ベール和クール能升级，其他怪兽只能增强能力却无法升级，スフインクス也就无法进化。

ベル：到天宫界后，回アイスランド的エソユーズニル尽头可以得到小Boss ヘル LV12。

在Vn屋里，除了可以回答左面的博士来得到6只怪兽外，回答第二项还可以得到三只稀有兽。条件是怪兽图鉴数量达到一定。达100时可得增加各项能力的道具各一件，达150，200，250时可得到3种Boss兽，达250时或许能得到女神，版本不同，所得怪兽也不同。

游戏中还有许多稀有兽，在进行游戏时本人已将其都告诉了各位，是否能收集251种怪兽必须靠两个版本通信交换怪兽。收集怪兽有一方便之处，就是只要见到就可记录下来，无需捕获。

秘技营 怪兽培养

强化道具おこう：游戏中能得到大量提升怪兽能力的道具。结尾三个字都是おこう，但它们有最佳使用时机，后面本人会告诉各位怎样好好使用这些道具。

ベール和クール：战斗力70%左右都必须靠两位怪兽主人公，所以怎样强化两位小主人公的能力是战斗的关键，以下介绍时将要使用强化道具。

若人类的等级低于怪兽等级4－5级将无法使用其怪兽，ベール和クール的等级也不能超过人类等级5级以上。

让ベール和クール（为方便就称它俩为A）与其他怪兽合体，最好等级低一些。如果A是LV20，就用LV10左右的，若A为40，就用LV20左右的，若LV50或60，就用LV30低于40的。这样好处是A合体后，有时不会升级，却提升能力，有时合体四次才升级，而前三次虽未升级，但都将A的某项能力提升，这样一级能提升能力6－17点，而不是4点。

合体时，尽量别让A的后两项スピード和ラッタ提升，而只升前四项攻防的能力，这样A进心时后两项如太弱就自动升到一定数值，之后前四项数值都不变。如果在A进化前到终形态时，后两项在20左右便会自动提升到40，此时若用强化道具，A的能力还会提升几十点，想想，不靠升级就将A的能力疯狂提升，玩家一定会乐不可支吧！若觉得A的能力太弱，可以将得到的前四项强化道具先用上，但千万不要用后两项的强化道具。本人的ベール已经各项能力都是99啦，HP、SP999。



秘技营 最强必杀技

最强必杀技：此必杀技是在一回合作出8次超强魔法攻击，也就是说一回合就能干掉敌方3000－4000点HP。哈哈，爽吧！取得方法是在天宫城的セントラルタウン的怪兽强化所，与左上方的人交谈就可让A学得此魔法キング・ストーム，但需消耗A99点HP(好像不是很多)。学得此魔法1回合就可让所有Boss跪地磕头，但大魔王ゼブル需2回合。此时A可谓天下无敌，但这样对付大Boss太没劲了。所以不到迫不得已尽量不用。

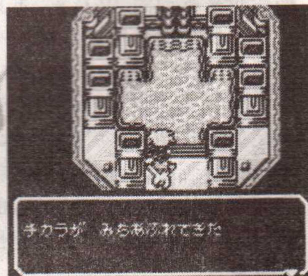
其他怪兽的强化：1个A是不够的。其他怪兽也很重要。想强化怪兽可以到强化所，用钱来训练怪兽，训练项目有4种，每种提升能力项目不同，但都分为三个等级，一1000元，二2000元，三4000元。等级不同提升效果也不同。这里也可以让怪兽学得较强魔法。在赤版，ヘル和スフインクス等圣兽或Boss兽可以直接与LV45级以上的怪兽合体，效果吗，一次合体升8—10点，HP不升，但可以到强化所培养，在黑版里这种类型的怪兽不能进行合体，但为了收集图鉴，千万不能让A与Boss兽或三兄弟等魔兽合体，酿成大祸就晚了。最后再告诉各位，当A在LV80左右就不能实行以上计划，只能与LV48级左右的怪兽合体后，一次增加7000－8000EXP来让A升级，而且要合体好几次，升级后只提升四点能力，但用以上方法，A应该马上就全99啦。

文/于长龙　责编/GAMEBOY









GT赛车3

GRAN TURISMO 3 THE REAL DRIVING SIMULATOR A-spec

PS2 厂商:SCE 类型:RAC 发售日:2001.4.28

文/TSG 责编/WP

FR CHALLENGE 单场比赛	CRANVALLV · SPEEDWAY SPECIAL · STAGE · ROUTES APPRICOT · NILL · RACEWAY Ⅱ	奖金 ①150,000 ②70,000 ③40,000 ④30,000 ⑤20,000 ⑥10,000
特殊限制:限FR车	建议的车种	
敬赠车种:Silvia K's	RX-7 Type RZ	

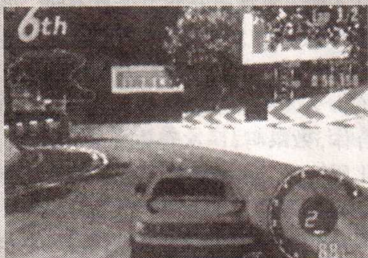
弯道可测出实力，而且只有FR车能够参加的比赛。FR车在转弯时，如果方向盘转过头，或者是踩油门的时机不对，那么在回正的时候就很容易出现车子打转的情形。进入险弯的时候，最好采用降低速度，同时由外侧进入的安全走法。建议的车种是价格不贵的RX-7 Type RZ。用不着对车子进行改装。

所谓的技术指的就是弯道的地方

不论哪个跑道，其重点都是在于弯道的转弯上。在GRANVALLY隧道之前的连续弯道非常重要。为了避免打转的情况发生，这里务必在确实地降低档速之后，再踩下煞车通过弯道。在来到这个弯道之前，不能以4档，而必须以3档的速度行走，否则冲出跑道的话将会浪费更多时间。APPRICOT · HILL也一样，下坡路段如果加速过头的话，将会导致无法通过紧接而来的发夹弯，一定要注意。

必须平稳的去通过每个弯道

TRIAL · MOUNTAIN是由视线不佳的岩石区和隧道所构成，加上下坡路段的地方有急转弯，因此这是个难度很高的跑道。另外，由于隧道出口的地方有发夹弯，因此跑道的路线一定要暗地里熟记才行。由于DEEP · FOREST Ⅱ和APPRICOT · HILL同样也有很多的弯道，因此不熟悉MIDSHIP车的性能的话，想要获胜将会很困难。



→TRIAL · MOUNTAIN是曾经出现在考取B级驾照测验里的跑道。

MIDSHIP CHALLENGE 单场比赛	TRIAL · MOUNTAIN DEEP · FOREST Ⅱ APPRICOT · HILL · RACEWAY	奖金 ①150,000 ②70,000 ③40,000 ④30,000 ⑤20,000 ⑥10,000
特殊限制:MIDSHIP车	建议的车种	
敬赠车种:MR-S	MR2 GT-S	

MIDSHIP车和FF车刚好相反，它的引擎是装在车子的后方。因为这个缘故，所以MIDSHIP车可以很快速地通过弯道。不过，由于它的重心平衡比FR车还要糟，因此在完全地通过发夹弯之前就去踩煞车的话，车子将很容易打转。过弯的时候，务必要确实地降低速度才行。当然，从外侧进入弯道也很重要。总之，一切以安全行驶为目标。



4WD CHALLENGE 单场比赛	DEEP · FOREST MID · FIELD · RACEWAY SPECIAL · STAGE · ROUTELL	奖金 ①150,000 ②70,000 ③40,000 ④30,000 ⑤20,000 ⑥10,000
特殊限制:4WD车	建议的车种	
敬赠车种:SUZUKI SPORTS LIMITED	Imperza 22B-STi Version	

引擎在车子前方，同时利用前后轮来驱动的4WD车，不只加速性能优异而且因重量相当平衡的关系，所以不容易发生打转。不过，4WD车也有车体过重和转向不足的缺点存在。因此，对4WD车进行改装时，首先要做的就是降低车子的重量。另外，过弯的时候，可以利用4WD车的加速性能来过弯。

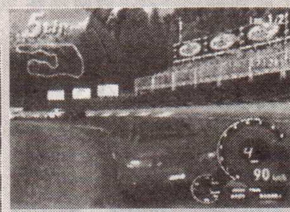


↑虽然加速性能极佳，不过却也有车体过重的缺点存在。改装时要弥补这个弱点。

习惯4WD车所发挥出的威力吧

出现在4WD CHALLENGE的跑道，全是拥有复杂连续弯道的高难度跑道。虽乍看之下会以为DEEP · FORES-T的弯道数似乎比较少，不过其实进入森林后，视线会突然变得很差，而且里面也有连续弯道存在，因此绝对不可大意。





←↑在转弯的时候，脱出线要尽可能地接近直线。

LIGHT－WEIGHT Sportscar cup 单场比赛	TRIAL · MOUNTAIN SUPER · SPEEDWAY LAGUNA · SECA · RACEWAY	奖金
		①200,000 ②100,000 ③50,000
特殊限制：限 C 级车	建议的车种	④40,000
敬赠车种：MINI COOPER1.31	ARUTOWORKS	⑤30,000 ⑥20,000

就如比赛的名称所示，这是一个只准轻型车参加的比赛。虽然轻型车在速度上较吃亏，不过因转弯半径小，所以即使是锐角很大的发夹弯，它也能在几乎不踩煞车的情形下过弯。由于比赛是在慢节奏下进行，因此这项比赛很适合不熟悉大马力车子的人，或是初学者参加。在这里，可以事先将 **TRIAL · MOUNTAIN** 和 **LAGUNA · SECA · RACEWAY** 的跑道型态记起来。另外，对高手而言，这里也是赚钱的好地方。在此既不用改装，而且只要顺着跑道去走就能轻易地获胜，因此缺钱的时候可以来试试。话说回来，轻型车也只有在这里才派得上用场，其他比赛用不到。



要活用车体重量轻的特点

想要轻松地进行比赛的话，那么建议可以选择 **TRIAL · MOUNTAIN**。不过，下坡之后的发夹弯必须要踩煞车才能通过，须注意。另外，**LAGUNA · SECA · RACEWAY** 跑道也一样，要注意下坡之后的弯道。如果是以赚钱为目的的话，那么就选择 **SUPER · SPEEDWAY** 吧。因为这个跑道很单纯，只要能取得领先位置就不会被超过。





第一名的奖金非常的高哦！

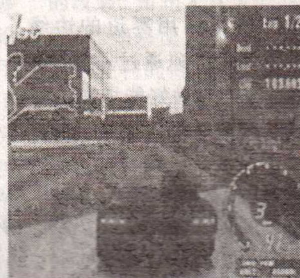
要赢得这个比赛的胜利，就必须要拥有足够的资金！性能普通的车子，不管技术再怎么好也绝对无法赢得胜利。购入马力强大的车子后，可以先到单靠性能差异就可取得胜利的 **SUPER · SPEEDWAY** 熟悉一下速度。**LAGUNA · SECA · RACEWAY** 因为有很长的下坡路段，所以可以体验到更上一层的速度感。不过，要注意的是，不可以因为高兴过头而忘了在弯道的地方减速。**SEATTLE · CIRCUIT** 有正常跑道和逆向跑道可以选择。然而，不论哪一种跑道，在进入弯道之前都必须确实地减速才行。如果是逆向跑道的话，由于进入发夹弯之前会有一段下坡路段，因此进入弯道的速度也就会比正常跑道来得快，在此必须要早一点降低速度才行。

←→虽然 LAGUNA · SECA · RACEWAY 有很多可以狂飙的路段，不过进入弯道前还是必须确实地减速。



Stars & Stripus 单场比赛	SEATTLE · CIRCUIT SUPER · SPEEDWAY LAGUNA · SECA · RACEWAY SEATTLE · CIRCUITH	奖金
		①300,000 ②100,000 ③50,000
特殊限制：限美国车	建议的车种	④40,000
敬赠车种：Camelo SS	VIPER GTS	⑤30,000 ⑥20,000

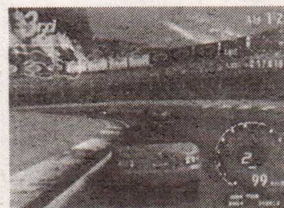
敌车和跑道全是美国风味。和 **LIGHT－WEIGHT · Spor－tscar cup** 正好相反，在此可体验到大魄力的赛车比赛。这个比赛最好是在赚取到足够资金后再参加。因为不购入像 **VIPER GTS** 这类的车子的话，势必很难获胜。



↑不论资金还是马力都是美国规模的比赛。

SPIDER & ROADSTAR 单场比赛	DEEP · FOREST TEST · COURSE GRANVALLY · SPEEDWAYH	奖金
		①200,000 ②100,000 ③50,000
特殊限制：限敞篷车	建议的车种	④40,000
敬赠车种：ROADSTAR RS	ROADSTAR RS	⑤30,000 ⑥20,000

这个比赛只有敞篷车能够参加。在通过 B 级执照测验时，因为所有的项目都是金牌而得到敬赠车 **ROADSTAR RS**，就可以参加此项比赛。事实上，用这辆车参赛的话，只要能安全地走完全程，相信就能轻松地赢得比赛。务必利用这个比赛来赚钱！



←只有敞篷车能够参加这项比赛。

令人感到意外的 TEST COURSE

如果拥有 **ROADSTAR RS** 这辆车，只靠 **TEST COURSE** 就可赚得许多钱。如果没有的话，那就前往执照中心然后向 **B** 级执照测验挑战吧。当然，在此就算使用其他的车种，也一样有可能赢得胜利的。



↑在 B 级执照测验所取得的敬赠的车子！



↑在 TEST COURSE 的模式里几乎不会输！

80'SPORTS CAR 单场比赛	SPECIAL · STAGE · ROUTES 东京 ROUTE246 Ⅱ SEATTLE · CIRCUIT Ⅱ	奖金
特殊限制：限 80'年代旧车	建议的车种	①200,000 ②50,000 ③40,000 ④30,000 ⑤20,000 ⑥10,000
敬赠车种：SAVANNA RX－7	SAVANNA RX－7 AMPHINI Ⅱ	

这只有 80'年代销售的车才能参加的比赛。当然，这里登场的敌车也都是 SAVANNA 和 Trueno 这样的旧跑车。其中，白色的 Trueno 可以称得上是强劲的对手。如果以同样的 Trueno 车型参赛，那么除了强化轮子周边之外，引擎方面也得加强。另外，如果要确实地获得胜利的话，那么最好是将 SAVANNA 型的车子进行改装之后再来挑战会较好。



↑这是在 80'年代销售的车中拥有大马力的车种。如果能在引擎上多下点工夫的话，那么要获胜就不难。

紧急弯道应该如何克服呢？

SPECIAL · STAGE · ROUTE 5 跑道的最终弯道前的复合弯道非常难应付。在右→左→右的连续弯道后，紧接着是一个角度很大的最后右弯道。因此，这里须在第 1 和第 2 弯道确实地减速，再不急不慢地进入最后的右弯道。SEATTLE · CIRCUIT Ⅱ 跑道由于在每个弯道的后面都有一条直线道，因此很容易被速度感所迷惑。不能受直线道速度的影响，而必须在进入弯道前确实地减速才行。为避免损失大量时间，在此无论如何都不要撞上道路旁边的护栏，小心驾驶为要。

←→让前轮压到边缘石的话，那么就能以 135 公里以上进入。

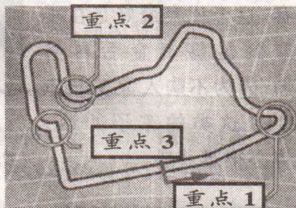
新赛道 东京 ROUTE246 Ⅱ

重点 1 第 1 弯道以 3 速进入 若觉得太难 2 速也行

看似困难的第 1 弯道，其实懂得利用赛道的边缘石就能以 3 速通过。在弯道的出口处，最好能把速度降低。紧接着的右弯道，只要一边加速一边通过即可。







重点 2 面对平缓的弯道 没有必要在内侧行驶

虽然是只要保持 3 速就可通过的弯道，不过如果只想保持在内侧赛道线行走的话，那么在弯道的出口处车子不是容易失去控制，就是会影响到进入下一个弯道。因此，这里要从中央稍偏内侧的赛道线进入。



重点 2 用 4 速进入 以 3 速通过

左弯道可以在前轮压到边缘石的状态下以 4 速进入，不过进入后要马上将档速降到 3 速同时将方向盘往右打。上述动作若稍有迟疑，那么在进入接下来的右弯道时就很容易会飞出去。如此将无法以 3 速通过弯道。

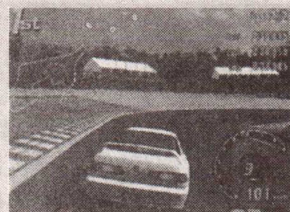


RACE · OF · NA－SPORTS 单场比赛	APPRICOT · HILL · RACEWAY GRANVALLY · SPEEDWAY APPRICOT · NTLL · RACEWAY Ⅱ	奖金
特殊限制：限 NA 车	建议的车种	①500,000 ②50,000 ③40,000 ④30,000 ⑤20,000 ⑥10,000
敬赠车种：CR－X DelSol siR	Imperza Type R98 spec	

未装备 TURBO 引擎的车，一般称之为 NA 车，这就是只准 NA 车参加的比赛。在这项比赛中，Trueno、VITZ 和 MR－S 等车会以敌车的身份登场。如果有将现在所用的 Trueno、VITZ 和 MR－S 等车会以敌车的身份登场。如果有将现在所用的 Trueno 进行 NA 改装的话，那么就这样参加比赛也是可以。如想购买较为实惠的车子，那么可选择本田的 CIVIC 或是 INTEGRA 的 TYPER。用 B 级执照测验所获得的 ROADSTAR 来参赛，一样有获胜的可能。

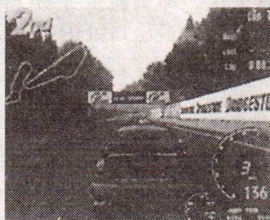
将直线加速道发挥到最大极限

这里登场的每个跑道，不但弯道数不多，而且直线道的距离都很长。为了能在过弯后立刻进行加速，进入弯道时务必要减速，之后再从外侧流畅地进入。另外，跑道里面含有许多平缓的高速弯道，这也是此项比赛的一大特点。在此，为了避免因为速度太快而在弯道的出口处冲出去，劝各位最好能早点放开油门。如果勉强冲进去的话，那么一旦冲进沙地反而会损失更多的时间。因此，还是按照我所说的那样去驾驶会比较好。



RACE·OF·TURBO-SPORTS 单场比赛	MID·FILED·RACEWAY Ⅱ TEST COURSE SPECAIL·STAGE·ROUTE11	奖金 ①500,000 ②50,000 ③40,000 ④30,000 ⑤20,000 ⑥10,000
特殊限制:限TURBO车	建议的车种	
敬赠车种:MIRA TR-XX AVANTUATOR	LANCER EVOLUTION VIGSRT.M.E	

和NA车刚好相反,这是只有TURBO才能参加的比赛。这会有SKY-LINE GTS-T和GTO等平常出力就超过200马力的车登场。因此,玩家若不准备200马力以上的车子与其对抗的话,要赢得比赛可说是很难。在此建议使用LANCER的Evolution系列马力大,价格低,且还可以用在其他比赛。若考虑到往后的发展,先买应该不会吃亏。



→价格在300万左右,却拥有280马力,而且还是4WD车。

巧妙地利用大马力的特性

MID·FIELD·RACEWAY Ⅱ是个道幅宽,且拥有许多平缓弯道的跑道。基本上,弯道的地方可用OUT-IN-OUT的方式通过,再流畅地保持加速的状态。TEST COURSE要求的是车子最高速表现。如认为有可能被敌车超过,这时必须提升引擎的威力,或是提升车子的等级。SPECIAL·STAGE·ROUTE11有许多种的弯道,因此在此必须流畅地进行换档才行。确实地减速之后,转动方向盘,然后再进入弯道吧。



←→若是LACER车,只要稍加改装就可获胜。微妙的减速也很重要!

必须要了解TT车的所有特性

ROMA·CIRCUIT的道路宽度比较狭窄,因此敌车不易超越,当自车想要提升名次时,就算有点勉强也要设法进入敌车的车道。反之,提前进入之后只要走最佳路线就可以挡住敌车。



LAGUNA·SECA·RACEWAY和TRIAL·MOUNTAIN是高低起伏很大的跑道。在长下坡道紧接着急转弯的地方如果不早一点踩煞车的话,将会来不及减速。另外,上述跑道还有上坡路段和盲点区等看不到前面的地方,因此行驶的时候一定要很小心。SPECIAL·STAGE·ROUTE11的困难点就在于长直道之后的锐角弯道。要以避免撞到围墙做为最优先的考虑。可以的话,最好能以充裕的速度进入下一个弯道。只要能过此弯,后面的就不是那么难了。



AUDITT·TURIST·TROPHY 单场比赛	ROMA·CIRCUIT LAGUNA·SECA·RACEWAY TRIAL·MOUNTAIN SPECIAL·STAGE·ROUTE11 COAT·DA·JIAL	奖金 ①500,000 ②100,000 ③50,000 ④0 ⑤0 ⑥0
特殊限制:TT1.8T QUATTRO	建议的车种	
敬赠车种:TT1.8T QUATTRO	TT1.8T QUATRO	

这是只限TT1.8T参加的比赛。换句话说,不论自己或是敌车都是使用TT1.8T的车型。在此,除了加强车子的抓地力之外,另外还要做轻量化和涡轮机的改装,如此才有可能获得胜利。如果便宜的改装无法取得胜利的话,那么就进行更高一级的改装。总之,要想获得胜利,就必须先付出一点代价才行。

GT3感觉

甩尾过弯

防止车子打转的ASM,以及防止轮子打转的TCS。虽然这些都是很方便的功能,不过对我而言并不需要。因为,上述这些功能会影响到甩尾过弯的动作。不要怕车子打转,利用甩尾过弯的技巧来通过弯道。尤其用GT FORCE来玩会更有趣。活用大马力的优点,然后让轮子空转,再反切方向盘通过弯道,这种感觉真是太棒了。

新赛道 COAT·DA·JIAL

重点1 唯一道路较宽的地方 要在这里超越敌车

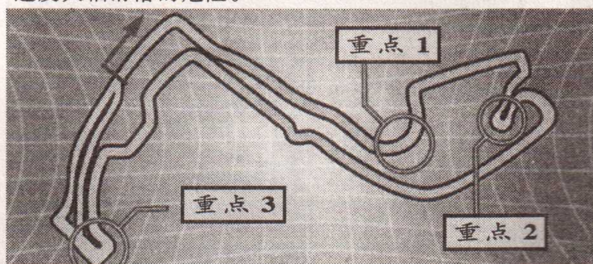
平缓的左弯道,是这个跑道唯一宽度较宽的地方。在此不必勉强地去抢车道,就可以超越敌车。在这个弯道前,先跟在敌车的背后,然后再一口气超前。不过必须要注意的是,这里不可以太过勉强的超车,否则会影响到进入下一个右弯道的动作。

重点3 道路宽度狭窄的最后一个弯道

这个弯道,是这个跑道里宽度最狭窄的一个弯道。如不小心地从外侧进入弯道的话,将会因为转不过去而碰到护栏。放缓油门,然后以锐利的角度通过这个弯道吧。

重点2 下坡路段非常危险 巧妙地通过发夹弯吧

这是个即使将车速降到1速,只要车道没有取好一样会撞到外侧护栏的恐怖弯道。虽然在此可以利用边缘石,不过要注意,不要超过了内侧黄色的部分。由于这个黄色的部分会做和护栏一样的判定,因此接触到的话,将会有速度大幅滑落的危险。

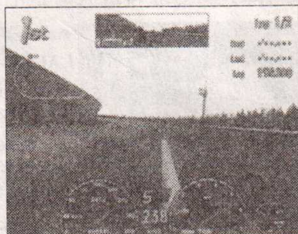


LEGENT · OF · SILVERRROW 单场比赛	TEST · COURSE TRIAL · MOUNTAIN Ⅱ ROMA · CRICUIT Ⅱ	奖金 ①1,000,000 ②100,000 ③50,000
特殊限制:限 BENZ 车	建议的车种	④0 ⑤0
敬赠车种:SLK230 KOMPRESSOR	SLK230 KOMPRESSOR	⑥0

这是个只有 **BENZ** 车可以参加的比赛。登场的敌车，都是像 **CLK55** 或是 **CL600** 等这种大马力的车子。但由于敌车没做什么改装，因此只要对 **SLK230** 的引擎做一些改装，如此就可以赢得胜利。除非资金充裕，否则买 **SLK230** 来参赛就已足够。



→在 TEST COURSE 要用后照镜确认敌车位置。



征服高速弯道的技巧

TEST COURSE 要比任何的跑道还要重视引擎的性能。因此，参赛前最好能将引擎性能提升一级。**TRIAL · MOUNTAIN Ⅱ** 是一个拥有许多复合弯道的技术跑道。虽然这个跑道的大部分弯道都可以用 **3** 速通过，不过由于这里必须连续地通过弯道，因此有时会出现回转数下降的情形。碰到这种情形时，可先在空档的地方降低档速，再对车子进行加速。**ROMA · CIRCUIT Ⅱ** 的跑道宽度很狭窄，因此只要一有失误，那么就很容易会撞到弯道出口处的护栏。在此，为了避免因为进道到太过里面，导致无法转过弯道而撞上护栏，进入弯道前一定要确实地减速才行。



↑较宽的地方超车可以不减速！

虽说有4个门，但绝对是跑车

MID · FIELD · RACEWAY 要注意的是，长下坡直线道后的锐角弯道。在 **50** 公尺前就要踩煞车，然后确实地减速进入。东京 · **ROUTE246** 和 **DEEP · FOREST · RACEWAY**，最好能在不降低速度的情形下通过弯道。在直线道时，可以将速度调至 **6** 速。**SPECIAL · STAGE · ROUTE5** 和 **SEATTLE · CIRCUIT** 除了道路狭窄容易撞上护栏外，另外还有不少角度很小的弯道。就算以过弯后的速度进入，在出口的地方还是很容易会滑出去。为了避免撞上护栏，当车子行驶到一半时记得稍微放开油门。该要煞车的地方最好找个较显眼的东西来当作识别。



→在这里必须将车子的速度降到3档，然后再进弯道！



ALTOURS RACE 系列赛共 5 站	NID · FIELD · RACEWAY 东京 · ROUTE246 OEEP · FOREST · RACEWAY SPECIAL · STAGE · ROUTE5 SEATTLE · CIRCUIT	奖金 ①100,000 ②50,000 ③20,000
特殊限制:ATLOURS	建议的车种	④0 ⑤0
敬赠车种:CELICA SS-Ⅱ	ALTEZZA RS200	⑥0

只限 **TOYOTA** 的 **ALTOURS** 系列参赛的比赛。如果能对轮胎和引擎做些改装，相信车子的性能就不会比其他的车子差。尤其对引擎进行一级改造的话，那么在直线道就一定可以获得额外的加分。事实上，改装之后的车子性能，可以说是绝不输给跑车。



VITZ · RACE 系列赛共 5 站	ROMA · CIROUIT LAGUHA · SEGARACEWAY 东京 · ROUTE246 TRIAL · MOUNTAIN SPECIAL · STAGE · ROUTE5 Ⅱ	奖金 ①200,000 ②50,000 ③0
特殊限制:限 VITZ 车	建议的车种	④0 ⑤0
敬赠车种:VITZ RS1.5	VITZ RS1.5	⑥0

这只限 **TOYOTA** 的小型车 **VITZ** 参加的比赛。由于 **VITZ RS1.5** 的性能要比其他车站种优秀，而且整体的消费表现也很不错，因此就用这台车来参加比赛吧。虽然敌车大部分都不怎么强，不过 **NORMAL** 的车多少还是有点难以对付。因此，为了避免万一，在此最好能对车子进行 **ROM** 的轻量化的第一级改装。



过弯的地方非常重要

由于引擎的马力不强，因此无法期待直线道能有什么好的表现。反之，如何保持速度去通过各个弯道，这才是最重要的。如果能稍带一点甩尾过弯味道的方式进入弯道，再快速将车体指向弯道出口的话，那么就能很顺畅地通过弯道。





←将车体指向弯道的出口，并且立刻进入加速的姿势。

TYPER · MEETING 单场比赛	东京 · ROUTE246 GRANVALLY · SPEEDWAY TRIAL · MOUNTAIN SUPER · SPEEDY · WAY 东京 · ROUTE246 Ⅱ	奖金 ①500,000 ②200,000 ③100,000
特殊限制:本田的 TYPER 车系 敬赠车种:CIVIC SIR－Ⅱ	建议的车种 INTEGRA Type R 98spec	④0 ⑤0 ⑥0

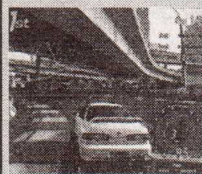
这是只有本田 **TYPER** 车系才能参加的比赛。登场的敌车有 **CIVIC**、**ACCORD** 的 **TYPER** 车。在此建议使用的车种是 **INTEGRA Type R 98 spec**。通过改装可以使它成为 **TURBO** 和 **NA** 的车，因此可以参加比赛的范围也就比较广。在这项比赛中，需要加强的是抓地力和引擎的表现。另外，如果有资金话，也可以考虑做其他的强化，如此要获胜也会变得较容易些。



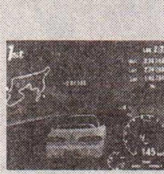


以高速通过弯道是最重要的

由高速跑道构成是这项比赛的特征。如果 **INTEGRA** 有加大马力，那就可和敌车一较长短。不过，在弯道数很多的 **TRIAL · MOUNTAIN Ⅱ**，由于回正后的加速带有危险性，因此这地方须予以补强才行。另外，在此最好少用甩尾过弯，而要靠抓地力来过弯。入弯前，如发现速度减得不够，车子有飞出去的可能，此时就要赶紧放开油门，然后利用抓地力来回复。如果能这么做的话，那么就可减少许多时间上的不必要损失。总之，在这个比赛中，弯道的地方是最重要的。







乘着车速通过弯道

不论哪一个跑道，都是做了高低起伏很大的配置。**LAGUNA · SECA · RACEWAY** 的难关在于通过第 **4** 个弯道，以及上升直线道之后的 **S** 形弯道。由于上升直线道遮住了视线，因此下坡时的 **S** 形弯道会突然出现眼前。如果不早一点减速的话，那么势必一定会冲进沙地。在 **TRIAL · MOUNTAIN**，许多下坡的后面藏有弯道。由于这些弯道很容易造成失速，因此务必要确实地减速才行。**MID · FIELD · RACEWAY** 的重点则在于长直线道之后的弯道。在直线道上如果速度开得太快的话，那么就要早一点去踩煞车才行。如果因为没有制动成功而飞出跑道的话，这样反而会失去大量的宝贵时间。记住了，在弯道前一定要记得减速才行。

EVOLUTION · MEETING 单场比赛	LAGUNA · SECA · RACEWAY TRIAL · MOUNTAIN MID · FIELD · RACEWAY	奖金 ①500,000 ②200,000 ③150,000
特殊限制:限 LACER 车 敬赠车种:LACER EVOLUTION IV GSR	建议的车种 LACER EVOLUTION VI GSR T.M.E	④100,000 ⑤80,000 ⑥50,000

这是只由三菱 **LACER** 车系来争夺冠军的比赛。建议车种是 **EVOLUTION Ⅵ**到 **EVOLUTION Ⅶ**。价格不是很贵，却拥有最高的 **280** 匹马力，就算不改装它一样可在各项比赛中取得不错的成绩，除了这里以外，也可让它参加其他比赛。





BEATLE · CUP 系列赛共 5 站	东京 · ROUTE246 GRANVALLY · SPEEDWAY TRIAL · MOUNTAIN SUPER · SPEEDY · WAY 东京 · ROUTE246 Ⅱ	奖金 ①500,000 ②200,000 ③150,000
特殊限制:限 BEATLE 车 敬赠车种:NEW BEALE	建议的车种 NEW BEATLE RSI	④100,000 ⑤80,000 ⑥50,000

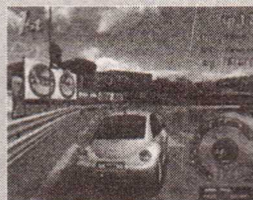
这是只限福斯 **BEATLE** 车系参加的比赛。使用的 **NEW BEATLE RSI** 虽然性能不错，不过维修的花费就很大。在此可以选择 **NEW BEATLE2.0**，然后再加以改装。除了强化抓地力之外，另外还要做 **NA** 的第 **2** 级改装，唯有这样才能和其他登场的敌车一较长短。



↑朝着取得冠军的目标努力吧！绝不能认输！

要充分活用回旋的性能

能充分活用 **NEW BEAT－LE2.0** 的回旋性能的话，那么就可在弯道处大幅领先对手。此车几乎可以在任何一个跑道中获得胜利。不过，在引擎马力就是一切的 **TEST COURSE** 中，就算把车子改造到 **NA** 第 **2** 级，也无法在最高速上战胜对手，冠军车可以很轻松地就超越。然而，改造到 **NA** 第 **3** 级得花 **700** 万 **CR**，这个数目相当于是 **NEW BEATLE RSI** 的价格。虽有人可能会烦恼要怎么做，不过如果只在这个比赛中使用的话，那就把 **NEW BEAT－LE2.0** 改造到全满。如以后还要用 **B－EATLE** 来比赛的话，就购买 **NEW BEATLE RSI**。







完全、彻底、权威攻略(上)

PS2 厂商:光荣 类型:SLG 发售日:2001年2月23日

责编/365

浪淘尽千古风流人物……

手柄操作说明

※注:此游戏的操作方式主要可分为三大类:战场地图、部队画面、武将画面。手柄上的按钮在这三种画面中,对应各种不同的功能,我们在此详细的标示出来。

记号的看法:
(战):战场地图
(部):部队画面
(武):武将画面

L1/R1钮
(战)(部)(武)部队选择

L2钮
(战)武将名称表示
(部)(武)支援效果表示

十字键
(战)部队选择
(部)武将选择/部队操作
(武)武将操作/集合

左类比旋钮
(战)视点移动
(部)部队操作
(武)武将操作/集合

右类比旋钮
(战)(部)(武)视点移动

□钮
(战)部队情报表示
(部)(武)战场地图表示

R2钮
(战)(部)(武)操作说明

△钮
(战)(部)战斗命令选单
(武)特技选择

○钮
(战)(部)决定
(武)突入/单独攻击/收拾

╳钮
(战)(武)部队画面表示
(部)战场地图表示

游戏系统说明

■能力值的意义以及成长条件

武力
影响要素: 会影响单挑以及支援效果的强度。超过60(下一个阶段是80)的话,特技的威力会更强。
成长条件: 以战术性特技给于敌人大的伤害/单挑获胜。

勇名
影响要素: 会影响率领的士兵数量以及能够学习的阵形。
成长条件: 以让敌部队败走/单挑获胜/破坏城门或要塞。

妖力
影响要素: 对于妖术的防御力及支援效果范围有影响,数值超过60(80)的话,妖术的威力会更强。
成长条件: 以妖术给予敌方大损伤/以铁壁来防御比自己妖力数值高的敌人妖术攻击。

经验
影响要素: 会影响兵科的升格以及影响学习的特技。
成长条件: 让敌人部队败走/在过关时部队依然残存。

■要好好牢记的 4 项重点

在此为玩家们说明几个在明书中没有说明的重点，都是一些小动作，但是能让战斗更加有利的进行。

(1) **突入攻击：**突入攻击的时候按十字键的↓来集合士兵，集合的时间越长(最多约 5 秒)威力越高。

(2) **支援效果：**让兵士集结之后就会产生支援效果，能够提升士兵的能力，时间大约可以持续 5 秒左右，能力会变成最大。

(3) **单独攻击：**武将的单独攻击对战斗并不会有太大的影响，多用于突入作战中，在部队做战中能容易的往有利局势发展。

(4) **士气与混乱：**因为特技以及伏兵而造成混乱的士兵，所有的能力都会降低，士气也容易下降，要积极的攻击混乱中的士兵。

■战斗命令变更

在部队行军中画面或是战场地图中的时候，只要按下△钮就会切换到战斗命令选单。

部队画面

【目标变更】

变更移动・攻击的目标。只要以方向钮来决定目标，并以○钮确定即可。

[变更阵型]

可以变更部队的阵型，以方向键来选择阵型，以○钮作确定。

[作战中断]

作战中止，部队当场待机。要让部队再度行动的时候，可以用“目标变更”来决定新的攻击对象，或者是以方向键或左类比旋钮来直接移动。

战场地图

[战况报告]

表示胜利、败北条件以及敌我方的士气与兵士数。

[对各部队下命令]

选择欲下指令的部队作移动、变更攻击目标的指令。虽然与“目标变更”相同，不过可以接连对多个部队下达指令。

[全军作战变更]

对于发现的敌部队作突击，或者是选择待机。

■攻城战与水上战

在游戏中有些关卡是在城中做攻防的攻城战，以及在河流上搭船的水上战斗，以下将讲解这两项常识。

攻城战

●攻击方的重点

攻入城内与敌人进行战斗，攻入的方法有破坏城门与攀城墙二种。要破坏城门时会表示“耐久力计量表”，攀登城壁的时候会表示“残存时间计量表”。这些数值归零的时候就表示打开城门或是到达城墙之上了。

“破坏城门”：将部队的移动目标指定到城门。一个城门只能派遣一只部队来破坏。如果以其他部队来间接攻击城门的部队，攻击力就会提升。

“攀登城墙”：将部队的移动目标指定到城墙上，如果是防御壁的话就无法指定。从城壁上要下到城内时，就将移动目标指定到城壁下即可。在城壁上会自动进入战斗。

●守备方的重点

主要的目的就是防止攻击方侵入城内，在城门以及城墙上配置部队，攻击入侵的敌方部队。

“配置城墙上的部队”：先以△钮叫出战斗命令，并以“目标变更”指令，将移动目标定在城墙之上，不能以方向钮或是左类比旋钮来作直接移动。无法将部队直接配置在城壁上。

水上战

各小队分乘一只小船，让部队进行移动，接近敌人的时候，双方的船只就会连结上，并在船上进行战斗。战斗只能敌我双方一个部队一个部队的依次进行。但是如果能以多支部队包围敌人的话，就能够造成敌部队混乱。在水上战的时候玩家无法直接操纵部队，另外像是“单挑”等一部分的特技也无法使用。

■阵形特性表

阵形	攻击	防御	远攻
丹の阵	D	B	C
月の阵	C	B	C
鹤の阵	D	C	S
鳞の阵	D	S	B
雁の阵	D	B	S
蛇の阵	B	C	A
牛の阵	A	D	C
矢の阵	S	E	E
平の阵	C	C	E
锥の阵	A	E	E
方の阵	E	S	C
箕の阵	C	C	S
钩の阵	B	D	S

■特技(妖术)的种类与效果一览表

妖术名	效果名
火球	火球在最后的爆炸威力相当强大，在效果范围的最前端打倒敌人
飞砾	妖力高的角色在扇型范围的前端，妖力高的角色杀伤力最低的在扇型的中央
炎岚	范围内的中央部分威力最强，用来使用贯穿敌人部队吧
烈风	虽然可以给予敌方大伤害，但是因为龙卷风的进路不一，所以实用性不高
落雷	虽然闪电的落点也是随机决定，但是只要瞄准敌部队中央就没问题了
雹弹	因为会平均散落在效果范围内，所以容易造成敌部队损伤
冰岚	因为效果主要是产生在角色周围，在被敌人包围的状况下相当有效
地割	因为会在效果范围的最中央产生地裂，所以要让敌人落在效果范围的最中央

■特技(妖术)的回复时间，由时间最快的①，往后依序排列：①鼓舞、一齐发射、狙击、飞砾②大喝、雹弹③一骑讨ち、火球④单骑驱け、枪突击、冲锋(斩りみ)⑤骑马突击、地割⑥战象突击、烈风

实用剧情攻略由此开始

第一战 徐州之战

剧情陈述 开场介绍

遭曹操袭击的刘备军，一行人自许昌撤退，遗憾的是没有把貂蝉救回…但曹操怎么可能会这样轻易放过刘备，于是派遣夏侯渊带兵攻打徐州城。

面对曹操突如其来的攻打，刘备怎么也不肯相信曹操会这样对持他！"我们不是曾经一起奋勇杀敌，把酒言欢的好朋友吗?"，任众人怎么要刘备振作起来，予以反击，但刘备还是……

见到大哥刘备如此迷惘，关羽拉着刘备来到一处山坡，山坡下全部都是徐州城的人民，人民们一致赞同刘备军迎战曹操，即使是今后身处战火之中，也愿意跟随着刘备的脚步！

见到人民们如此的支持他，刘备下定决心，不但要出兵迎击曹操部队，更要将貂蝉自曹操的手中救回！

战术讲解

第一战是基础入门的关卡，玩家只要按照美三娘的指示行动，就可以顺利通过关，所以本关就不多介绍了。

■兵种能力表

兵种	攻击	防御	远攻	支援效果	支援方向
步兵	D	C	—	高	前方
枪兵	C	D	—	高	前方
骑兵	A	A	—	低	周围
弓兵	D	D	B	高	侧面
弩兵	E	E	S	高	侧面
弓骑兵	B	B	S	低	周围
象兵	S	S	—	低	周围
娘兵	C	C	—	高	前方
骑娘兵	A	B	—	低	周围
弓娘兵	D	E	A	高	侧面

剧情陈述 结尾介绍

在曹操军妖术师的攻击下，刘备军渐渐败退，危急之时，一名身穿铠甲的年轻人自山坡上出现，"我是义勇军的首领赵云！特来协助汉帝的后人刘备！复兴汉室！"。

赵云的出现，有如一剂定心针！带给刘备军莫大的士气！赵云所领导的六千名义勇军笔直的杀入夏侯渊的部队中！造成曹操军极大的伤害，夏侯渊面对突如其来的部队，急忙收兵，命令李典赶紧回许昌报告曹操。

胜利的刘备部队回到徐州城中，关羽带着养子关平加入刘备军中，再添一名生力军！是夜……美三娘运用妖术，通过罗球让刘备见到貂蝉，可是貂蝉并不知道她现在身在何处，不过可以确定的是，这里一定是许昌……

另一方面，遭刘备军击退的曹操军，并没有多余的时间再来攻打刘备，因为袁绍为了巩固他的北方领地，决定出兵攻打许昌，袁绍的这个举动，使得刘备军得以稍作喘息，赶紧招兵买马，储备军力。

第二战 汝南之战

※为让玩家参考，本刊均会在每关的山阵武将表中附上参战武将的"初期能力表"，但随着游戏的进行，武将的能力会有所增长。

剧情陈述 开场介绍

一早，关羽、张飞以及美三娘三人来找刘备，为了强化阵容，三个人提出一个意见，要刘备选择其中之一实行……

■本役出战武将

刘备军初始出阵武将

所属	姓名	武	妖	勇	经	编成部队
刘备队	刘备	80	77	27	18	步兵
	美三娘	88	78	11	15	骑娘兵
关羽队	关羽	96	43	23	16	骑兵
	关平	75	44	6	8	骑兵
张飞队	张飞	97	29	21	17	枪兵
	理理	70	50	9	11	娘兵
	留留	72	45	8	10	弓娘兵
赵云队	赵云	93	48	32	35	步兵

刘备军增援部队武将

所属	姓名	武	妖	勇	经	编成部队
周仓	周仓	77	24	8	10	枪兵

曹操军初始出阵武将

姓名	武	妖	勇	经	编成部队
荀彧	48	92	35	42	骑兵 8610 人
郭嘉	48	85	25	30	步兵 7560 人
乐进	56	24	14	20	骑兵 6405 人
李典	57	22	14	20	弓兵 6405 人



政略决策

关羽提议：我们目前的士兵中，有许多是刚加入的新手，对于战技还不是那么熟练，要是遭遇到曹操军，恐怕不是对手，建议刘备能着手训练士兵。

张飞提议：在这乡下城镇徐州，出现了食人老虎，危害人民，让他出马将食人老虎一网打尽，为民除害！

美三娘提议：在这徐州城中，还有许多游手好闲的人，不如将他们募集起来，加入我们，让我们的阵容更加强大！



战术讲解

不管玩家是选择张飞还是赵云担任阻挡的任务，在作战时，你可以选择让刘备的部队停留在军粮周围，以防曹操军偷袭，要是军粮被敌人破坏掉，我方的士气会大减！又或者是出兵攻打敌人，如果你要攻打敌人，建议你让刘备到张飞那里帮忙，因为待会儿有援军自曹操军附近出现。

另外，刘备可以使用特技"鼓舞"来增加我方部队的士气，使用特技后，想加快回复刚才使用的特技时间，可以回到军粮周围驻守等待，回复后就可以再一次使用特技。

当刘备军与曹操军接触发生战斗之时，周仓率领 3570 名士兵自曹操军东方出现，"我周仓愿意为流室复兴，尽自己的一份力量！"周仓的出现，使得刘备军的士气大增！

※其他武将也是一样，要快点回复特技的使用时间，可以驻守在军粮周围。

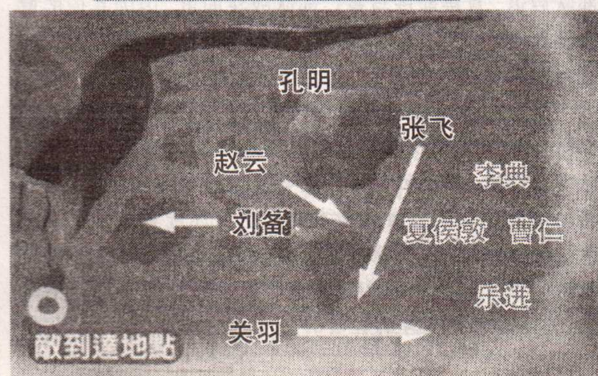


剧情陈述

结尾介绍

击败曹操军后，张飞提议打铁趁热，一口气杀进许昌！但关羽表示不妥，因为曹操既然已知道他们会经由汝南绕道要趁机攻击许昌，必定会有所安排，要是我们冒然前往，必定会中埋伏。

第三战 博望坡之战



事件发生条件

发生条件	内容
刘备进行战斗	刘备因为无法救回貂蝉而焦急
赵云进行战斗	赵云在战斗前下定决心
赵云战斗结束	赵云感叹刘备军没有军师
游戏开始后 30 分钟	周仓以援军身分登场



政略结果

选择关羽的提议，刘备、张飞的武力与经验会上升，而他们率领的部队也会获得强化。选择张飞的提议，张飞的勇名会上升 10，而且士兵增加约一千人。选择美三娘的提议，武将的兵力会上升 6，而且各部队的士兵数量会各增加约 600 人。

北方霸主的袁绍，在官渡与曹操军发生激烈的战斗，刘备见机不可失，出兵前往许昌。计划经由没有曹操军的汝南绕道进攻许昌，先前派出侦查前方状况的理理回报，前方有曹操的军队出现！

刘备军赶紧停止脚步，部队札营后，刘备一行人在营帐中思考对策，此时关羽拿出侦查部队所绘制的敌军分布图给刘备观看，经过研究后，决定由一人率领部队挡住西方平原的两支敌人部队，其余人等则直取敌军总大将。现在的问题是，该由谁来担任阻挡西方敌军的任务呢？

由张飞担任：无特殊剧情。

由赵云担任：赵云会感慨刘备军中不乏猛将，独缺军师。

士气高昂的部队，作战能力当然不是盖的！可是当部队的士兵降到最低时，部队也就不能再作战下去，一定节节败退，战斗强制结束，要如何提升士气？目前有几个已知的方法：

(1)使用刘备的特技"鼓舞"，可以增加不少士气！

(2)在遭遇到敌军展开作战时，使用武将们的任何一项特技，都会增加士兵们的士气，而且会让敌军的士兵们产生迷惑的功效，这样我军的作战能力会更加提升。

(3)破坏掉敌军的军粮！这也代表着他们的丧钟响起，敌军的士气会大减！

本役出战武将

刘备军初始出阵武将

所属	姓名	武	妖	勇	经	编成部队
刘备队	刘备	80	77	27	18	步兵
	美三娘	88	78	11	15	骑娘兵
关羽队	关羽	96	43	23	16	骑兵
	关平	75	44	6	8	骑兵
	周仓	77	24	8	10	枪兵
张飞队	张飞	97	29	21	17	枪兵
	理理	70	50	9	11	娘兵
	留留	72	45	8	10	弓娘兵
赵云队	赵云	93	48	32	35	步兵
孔明队	孔明	37	94	30	46	步兵

曹操军初始出阵武将

姓名	姓名	武	妖	勇	经	编成部队
曹仁队	曹仁	83	34	36	40	步兵 10395 人
夏侯敦队	夏侯敦	87	43	36	40	骑兵 8415 人
	东旋风	78	55	20	28	娘兵 2075 人
乐进队	乐进	56	24	14	20	骑兵 6405 人
李典队	李典	57	22	14	20	弓兵 6405 人



政略决策

关羽提议：这一带的农民们因为战争的关系，荒废了农作物的耕耘，就让我们的士兵们全员出动，帮忙耕种，增加农作物的收获量吧！(粮食上升 8、全军队的士气上升 4)

张飞提议：最近都没有打仗，士兵们变的懒散，就让我来训练训练他们，让他们精神一下！(武将其中一人的勇名上升、其所率领的部队士兵能力强化；武将其中一个的战斗经验上升、其所率领的部队士兵能力强化)

赵云提议：为了打倒曹操，我们必须要募集更多的士兵！让我去告诉他们，我们军队的抱负！相信一定会有很多人会加入的！(兵力上升 7、各部队的兵力各增加约 700 人)



剧情陈述 中途介绍

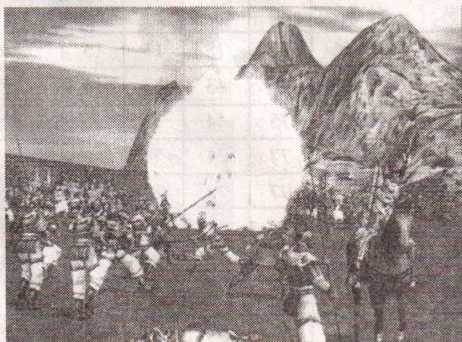
官渡之战后，曹操击退了袁绍，转而攻打荆州，此时的刘备并不知道新野城即将被攻打，他为了寻找孔明，已经是第三次来到卧龙冈，这次总算没有白跑一趟，孔明总算愿意追随刘备。此时孔明告知，曹操已派遣大军，要攻打新野城！

战略决策

孔明提议：在北方的山谷里，设置大量的巨石，然后刘备站在峡谷的出口处引诱敌军进山谷，待敌军进山谷后，立刻将巨石推下，可造成敌军重大的损伤！(无特殊剧情，孔明会以伏兵的状态登场)

赵云提议：在中央的山谷挖掘大型的洞穴，让刘备引诱敌军进入山谷，跌落洞穴中，这计划可以造成敌军相当大的伤害！(有特殊剧情，赵云感到迷惑，原来刘备并不是为了汉室复兴与天下太平而战，他是为了要救回貂蝉才展开战斗)

关羽提议：在南侧的山谷设置爆弹，由刘备引诱敌军进入，引发爆弹，必定可以一举残灭敌军！





剧情陈述 开场介绍

“汝南之战”后，刘备决定先回徐州城再做打算，可曹操也不是省油的灯，早在刘备一行人在汝南时，就已经派兵将徐州城给攻打下来了…失去徐州城的刘备军，顿时不知所措，只好前往荆州向刘表暂借新野城，一行人才得以落脚休息……

清晨，张飞、关羽以及赵云前来找刘备。刘备问三人，现在我们该怎么办呢？各位是否有好的建议？

事件发生条件

发生条件	内容
游戏开始后	发生张飞与夏侯渊单挑的事件
游戏开始后 30 分钟，赵云未进行战斗	赵云对刘备的行动产生怀疑



一行人急忙的回到新野城，根据探子回报，曹操大军已经来到新野城外不远处，情况紧急！要是让曹操大军通过西方的桥梁，那么新野城就会失守沦陷，所以我军必须要在城外的山谷与平原地带处将曹操军击退！孔明想到三种作战方式，分别由三人提出，让刘备决定。



战术讲解

不论你是选择哪种作战方式，千万记住，除了张飞的部队可以先操作外，其他的部队都必须等到敌军完全到达指定的位置才能开始动作。例如你选择关羽的提议，你就必须等待乐进进入山谷，让爆弹产生作用后，再等他靠近刘备，接着关羽会带兵从旁边杀出来，产生奇袭的事件，这样整个作战计划才算成功，过关后能力会获得较多的提升，玩家们要注意。

至于一开始不听指挥的张飞，虽然他杀死了夏侯渊，可是却被曹仁的大军包围，玩家只要注意，不要让张飞的部队后退，直接前进与曹仁部队战斗即可，因为其他的曹操部队会往我军的部队前进，要是你让张飞部队往后退，就会跟其他部队冲突到，反而自寻死路。

战斗中要特别注意孔明与赵云的部队，因为他们的部队作战能力并没有其他的武将那么强，要配合孔明的妖术来作战，而赵云是因为会与夏侯敦的部队作战，夏侯敦的部队作战能力可是很强的，建议你赶紧让张飞的部队打败曹仁后，回头包抄夏侯敦，可轻松的打倒他。整体来说，除了赵云的部队要多费心思予以指挥，其余的部队，战斗起来都还算满轻松的。



《三国演义》是一部脍炙人口的文学小说，文中对于东汉末年“三国时代”有着相当精采的描述，使得这在中国五千年历史中的一个小小片段能让所有中国人津津乐道，并且持续影响着后世人们。但这本书其实并非“正史”，作者罗贯中因为主观的意识以及为了制造剧情上的效果，不但在文中加入了虚拟剧，还篡改了不少真相的历史，结果加深了人们对三国时代的人物与历史事件的诸多误解，使得历史的真相难以伸张，更让不少三国英雄含冤默白，成为千古的罪人。

要了解三国时代真正的历史，首先得抛开对《三国演义》的迷思。本文不但要指导各位如何攻略此游戏，更要带领玩家们深入公元 184 年～234 年这 50 年间的三国乱世的真实事件。经过 365 多方取证，在此将引用《资治通鉴》、《通鉴纪事本末》等若干正史书藉来还原历史真相，让玩家们能对三国历史有进一步的正面了解。

火攻博望坡的谜团？

根据《三国演义》的说法，曹操派夏侯敦领兵十万杀向新野，结果被诸葛亮略施小计，在博望坡用火攻挫败曹军，终令关羽、张飞等人折服。书中有段诗句赞誉诸葛亮：“博望相持用火攻，指挥如意笑谈中。直须惊破曹公胆，初出茅庐第一功！”

然而，历史上“火烧博望坡”这场战斗进行之时，诸葛亮尚在南阳躬耕，根本没有出山，何来的战功？根据正史“三国志先主传”“李典传”中的描述，刘备投奔荆州刘表之后，刘表派其屯兵新野以拒曹军。曹军先锋夏侯敦由于过于轻敌，犯了冒进的毛病，不听韩浩、李典等人的观阻，执意率领先头部队急袭新野，结果与刘备军在博望坡遭遇，博望坡地形狭长，不利大军作战；曹军初战失利，夏侯敦急令退兵，最终这场战役以刘备军胜利收场，但这只是一个小型前哨战而已。根据前面两书的记载来看，刘备此战虽然获胜，但曹军的损失并不大，其结果根本无法影响战局，刘备的撤退已成定局。

第四战 长坂坡之战



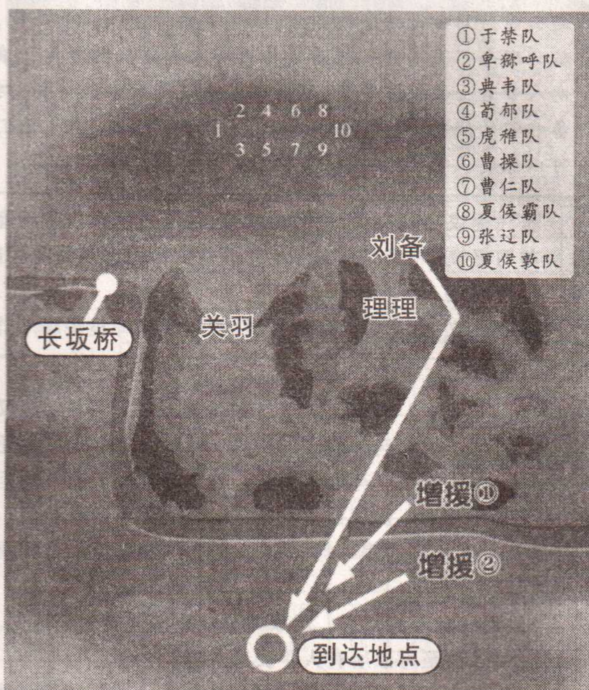
开场介绍

由于孔明的计策，让刘备军能够顺利的击退曹操大军。可是，由于已经没有北方袁绍的威胁，曹操必定会把矛头指向南方的荆州，曹操大军势必会再度来袭。

一早，孔明、关羽以及张飞三人，与刘备开军事会议，三人分别赶出一项建议，让刘备决定。

曹操军初始出阵武将

姓名	姓名	武	妖	勇	经	编成部队
曹操队	曹操	86	75	55	52	骑兵 8190 人
	郭嘉	48	85	25	30	步兵 2400 人
	曹伯	53	54	15	42	骑兵 2150 人
荀郁队	荀郁	48	92	35	42	骑兵 9010 人
	李典	57	22	14	20	弓兵 2125 人
虎稚队	虎稚	92	32	34	38	枪兵 1125 人
卑弥呼队	卑弥呼	34	96	33	45	娘兵 11445 人
张辽队	张辽	95	46	48	46	枪兵 10115 人
	乐进	56	24	14	20	骑兵 2125 人
夏侯敦队	夏侯敦	87	43	36	40	骑兵 8415 人
夏侯霸队	夏侯霸	91	35	34	33	骑兵 11025 人
于禁队	于禁	64	47	30	40	骑娘兵 6565 人
	东旋风	78	55	20	28	娘兵 2275 人
	西旋风	80	49	18	26	弓娘兵 2225 人
典韦队	典韦	90	15	33	38	枪兵 10920 人
曹仁队	曹仁	83	34	36	40	步兵 12345 人



刘备军初始出阵武将

所属	姓名	武	妖	勇	经	编成部队
刘备队	刘备	80	77	27	18	步兵
关羽队	关羽	96	43	23	16	骑兵
	关平	75	44	6	8	骑兵
	周仓	77	24	8	10	枪兵
张飞队	张飞	97	29	21	17	枪兵
	留留	72	45	8	10	弓娘兵
理理队	理理	70	50	9	11	娘兵

刘备军增援部队武将

所属	姓名	武	妖	勇	经	编成部队
孔明	孔明	37	94	30	46	步兵
美三娘	美三娘	88	78	11	15	骑娘兵


政略决策

孔明提议： 拥有压倒性军力的曹军，对我方相当不利，我们可以派兵前往曹军的前线基地偷袭他们的军粮，不但可以给予他们打击，也可以增加我军的军粮(粮食上升4、曹操军的士气下降5)。

关羽提议： 乱世之中，食人老虎横行山野，让我用这把青龙偃月刀把它们杀个精光(关羽的勇名上升10、关羽部队的士兵增加约1000人)。

张飞提议： 要打赢这场战斗，唯有不断训练，只有加强训练，才能让士兵作战能力更上一层楼(武将的能力上升)！

事件发生条件

发生条件	内容
游戏开始15分钟后，曹操未进行战斗	孔明单身攻入曹操部队
游戏开始30分钟后	增援①登场
游戏开始45分钟后	张飞在桥前夺战使于禁部后退
刘备与曹操战斗／曹操或是卑弥呼败走	夏侯霸报出自己的姓名
选择张飞的计策，张飞与于禁发生战斗	增援②登场
夏侯霸进行战斗	刘备与曹操进行单挑


剧情陈述
中途介绍

在曹操大军的猛烈攻击下，荆州也不幸被曹操攻下，刘备一行人不得已只好南下，欲逃进孙权的领地——夏口。而曹操在攻下新野城后，立即派出大军追杀刘备，先是赵云因为刘备是为了救貂蝉，而不是为了复兴汉室而战，彼此理念不同离开；接着又传出有人看到孔明与美三娘两人带着士兵投降曹操，这对刘备来说是致命的打击！刘备非常的泄气，冷冷的对关羽二人说道“你们走吧！你们可以像美三娘他们一样，去投靠曹操吧！”

关羽一拳打向刘备：“大哥！你这说是什么话！你忘了我们当初在开满桃花的花园里头结拜为兄弟，并且发誓，我们三兄弟，虽不能同年同月同日生，但也要同年同月同日死！”就算世人遗弃了大哥！我们也决不会离开大哥的身边！

面对两人如此深厚的兄弟之情，刘备再度振作起来，但曹操大军已渐渐逼近，眼看就要追上他们，此时张飞等三人分别提出一种作战方式，让刘备选择。

战略决策

张飞提议： 刘备由西边的桥撤退，往南边的孙权领地撤退，至于曹操军，就让他带兵挡住。

关羽提议： 根据情报显示，敌军里头有相当多的骑兵部队，而中央的山谷是通往孙权领地的捷径，可以快速的逃到目的地。

理理提议： 由东边的森林撤退，她会在森林里头埋下炸弹以及安排伏兵，必定可以阻止敌军的追击。


战术讲解

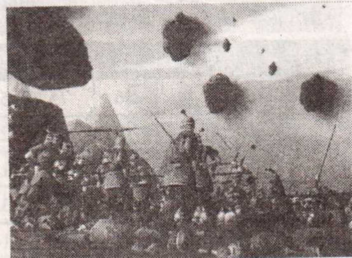
严格说来，这关分为三种难易度，建议玩家选择理理的提议，可以让较多武将生还过关(有生还过关，才拿得到经验值，别担心，部队打败仗，武将是不会死的，只是拿不到经验值)，但是会发生张飞大喝一声，把于禁给吓得飞上天去的搞笑剧情。

只要注意下列几点，玩家即可让更多武将生还过关，操作的好，甚至可以所有人平安过关喔。

(1) 当我方援军孔明出现时，赶紧让他往上救援我军(他会依你选择的作战计划不同，出现在不同人物下方的位置)。

(2) 不论你是选择哪个作战计划，千万记住，当刘备通过我方阻挡的武将后，建议你将该名将的部队往下方移动，将张飞移到下方的桥(要过桥)，将关羽部队退进山谷中，如此才不会被敌军二打一，更甚至于三打一，那可就背后冷冷的噜。

(3) 将部队的阵型换为防守阵型(关羽为“月之阵”，张飞为“方之阵”，可以让部队的战力消耗减少。



(4) 千万不要去改变刘备的移动位置，让他直线往下方的目的地前进。当刘备快靠近目的地时，美三娘会带着义勇军出现在刘备周围，先让刘备与守在目的地的曹军妖术师作战，接着将美三娘的部队加入战局，这样就可以快速的将妖术师部队击溃！

(5) 打倒妖术师部队后，也不需要改变刘备的移动方向，他会自己进入目的地，千万不要自己去操作他，这样反而浪费时间。


剧情陈述
结尾介绍

顺利逃脱曹军追击的刘备，进入了夏口。此时，孔明带来了两名强力的武将，一位是才识第一的“凤统”，一位是使用弓箭的好手“黄忠”，刘备军再添两名勇将！

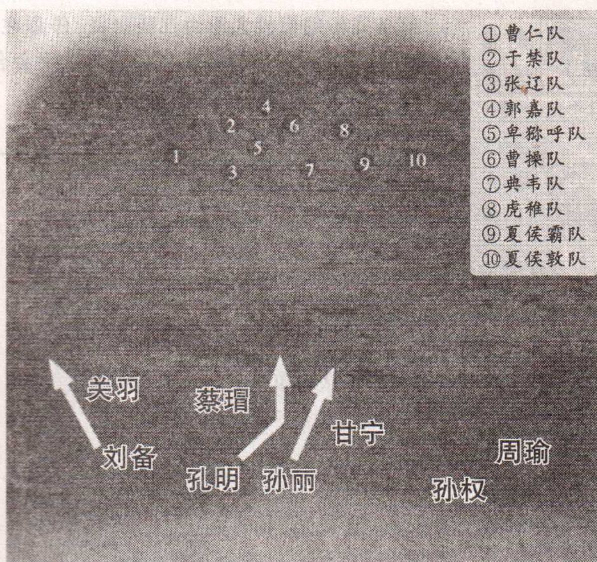
第五战 赤壁之战



剧情陈述 开场介绍

顺利逃入吴国的刘备，在孔明的献策下，与孙权同盟。而孙权有感曹操强大的军力与侵略，决定与刘备同盟，共同抵抗曹操。另一方面，驻守在荆州的曹操军，正为了与吴国展开水上大战而积极准备中。

一早，孔明、孙权以及周瑜三人向刘备提出建议……



刘备军初始出阵武将

所属	姓名	武	妖	勇	经	编成部队
刘备队	刘备	80	77	27	18	步兵
	美三娘	88	77	11	15	骑娘兵
	理理	70	50	9	11	娘兵
	留留	72	45	8	10	弓娘兵
关羽队	关羽	96	43	23	16	骑兵
	关平	75	44	6	8	骑兵
	周仓	77	24	8	10	枪兵

刘备军增援部队武将

所属	姓名	武	妖	勇	经	编成部队
孔明队	孔明	37	94	30	46	步兵
	黄忠	87	40	31	45	弓兵
	凤统	41	93	27	35	弩兵
孙丽队	孙丽	78	49	16	18	骑娘兵

孙权军初始出阵武将

所属	姓名	武	妖	勇	经	编成部队
孙权队	孙权	72	74	44	46	步兵
	吕蒙	77	75	31	37	步兵
	鲁肃	40	82	35	38	弩兵
周瑜队	周瑜	70	90	40	43	步兵
	太史慈	87	38	36	42	弓兵
甘宁队	甘宁	92	25	38	40	弓兵
	陆逊	75	78	27	32	弩兵

事件发生条件

发生条件	内容
在政略中选择伪造文书	蔡瑁加入刘备军
周瑜进行战斗	周瑜弹奏音乐
战斗开始后	孙丽加入刘备军
游戏开始 15 分钟后	东风狂起，孔明以援军身分登场
游戏开始 30 分钟后	孔明在七星坛前祈祷
游戏开始 45 分钟后	东风未起，吴军慌张

曹操军初始出阵武将

姓名	姓名	武	妖	勇	经	编成部队
曹操队	曹操	86	75	55	52	骑兵 11305 人
	荀郁	48	92	35	42	骑兵 3050 人
卑弥呼队	卑弥呼	34	96	33	45	娘兵 9860 人
	乐进	56	24	14	20	骑兵 2575 人
夏侯霸队	夏侯霸	91	35	34	33	骑兵 11025 人
	程育	35	88	31	32	弓兵 2575 人
张辽队	张辽	95	46	48	46	枪兵 11189 人
	李典	57	22	14	20	弓兵 2575 人
曹仁队	曹仁	83	34	36	40	步兵 12345 人
	曹洪	72	39	35	33	弩兵 2825 人
虎稚队	虎稚	92	32	34	38	枪兵 9520 人
	西旋风	80	49	18	26	弓娘兵 2800 人
于禁队	于禁	64	47	30	40	骑娘兵 10540 人
	东旋风	78	55	20	28	娘兵 2850 人
夏侯敦队	夏侯敦	87	43	36	40	骑兵 13836 人
典韦队	典韦	90	15	33	38	枪兵 11123 人
郭嘉队	郭嘉	48	85	25	30	步兵 8755 人
	曹伯	53	54	15	42	骑兵 2325 人



政略决策

孔明提议：最近才刚加入曹操军的蔡瑁，还未让曹操信任，我们可以趁这个机会，伪造一份书信给曹操，让他对蔡瑁起疑，进而让蔡瑁投靠我军，这样做不但可以减少他们的战力！更能拉拢人材增加我军实力（蔡瑁加入我军）！

周瑜提议：我们可趁这机会，让我们两国的军队一同接受训练，士兵们会彼此互相较劲，提升斗志（武将的经验上升，部队获得强化）！

孙权提议：自从刘表死后，荆州的士兵有绝大部分弃甲回乡，从事庄稼，我们可以前去号召他们，一同对抗曹操军（兵力上升 8、所有武将的部队增加约 800 名士兵）。



剧情陈述 中途介绍

整备完毕的曹操大军由江陵出发，停靠在赤壁北岸；另一方面，刘备的船舰与孙权的船舰会合后，沿着河岸出发，停靠在赤壁两岸……

孔明献策，要击败曹操的大军，除了火攻别无他法！可是还需要"风"协助，他会想办法召来风，不过需要点时间，希望部队能够在这段时间里挡住曹操的部队。



战术讲解

玩家先注意看这里一下，这关的一些操作方法与一般的部队操作法不一样喔！

(1) 部队不能够直接以方向钮控制方向，必须要以手把上的△钮下达指令。

(2) 船舰战不能够两个部队打一个，但是可以由一个部队负责战斗，另一个靠近该敌人部队，就会形成混乱的效果！

(3) 在船舰上，有些武将的特技不能使用，例如特技"一骑讨ち"。

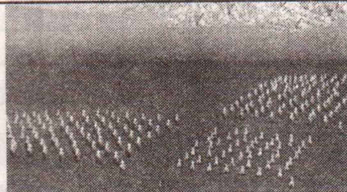
建议你在选择提议时，选择让蔡瑁加入，这样我军就会多一个部队可以操作。在作战开始后，先不要操作部队，让他们自己移动，他们会走到地图中央后停下来，接着会要求你下命令，不过此时还不要下命令！就算是曹操的船舰出现也不要进行攻击，有点耐性，等待孔明借东风，火烧连环船的剧情发生之后才开始攻击，因为此时曹操军的士气会大减 50%！

若是你不等待剧情发生，直接就上前攻击，那可真是会死的很难看喔！曹操军的兵力是我方的两倍耶！而且部队的数量也比我军多，要是你贸然上前攻击，一定会被曹军包围，形成部队混乱的状态，三两下就会被歼灭！千万记住，要等待火烧连环船的剧情发生之后才开始攻击！



剧情陈述 结尾介绍

赤壁大战后，孔明带来了一位名为"马稷"的武将，刘备军再添一名生力军。另一方面，最近许昌接二连三发生地震与蝗害，人民怨声载道，酒店里头的人民谈论着曹操与刘备，一人说道，他觉得由刘备来治理会比曹操好，另一人赶紧要他小声点，要是被曹操的人听到了，小命可不保啊！这些话，坐在旁边的赵云全部听在耳里……



历史的真相 赤壁之战功在何人？

东汉建安 13 年（公元 208 年），孙权、刘备联军在长江赤壁一带大败曹操 80 万大军，使得曹操的统一全国计划为之受挫。在"三国演义"中，把这场战役的功劳全归在诸葛亮的身上，书中描述孔明设七星坛求得东风助孙刘联军打赢这场仗等，其实是严重的扭曲了历史的真相。

"赤壁之战"中真正的主角其实是东吴军的主将·周瑜。周瑜，字公瑾，文武兼备，不管政治、军事都有非常杰出的能力，容貌优美清秀，热爱书画乐曲，是当世著名的风流人物，外号"美周郎"。

建安 13 年秋，曹操消灭袁绍，统一北方，准备一举统一天下，遂率领大军 50 万，兵分五路展开南征，先后击败刘备、占领荆州，威逼江东。曹军由于再加上新归降的荆州兵，兵力高达 87 万。当时，东吴朝野上下弥漫着浓厚的恐曹气氛。孙权问计于群臣，以张昭为首，多数官员主降；周瑜却为孙权分析现今曹军的诸多弱点，力观孙权不可投降。此时，正值刘备在当阳一带被曹军大败，也同时往东吴方向败退，这造成了孙刘联盟的契机。刘备派诸葛亮为使，而东吴方面则是派出鲁肃联手促成两家联盟抗曹之约。

孙权命周瑜为主帅，程普为副，率三万精锐水师联合屯驻于樊口的刘备军溯长江西进，迎击曹军。11 月，孙权联军与曹军对峙于赤壁。当时，曹军因水土不服，已普遍生病，曹操为防战船摇晃，便将战船用铁链首尾相连。周瑜采纳部将黄盖所献的火攻计，并令其致书曹操诈降，曹操中计。黄盖择时率小艇冲入曹军水寨放火；曹军船阵被烧，军队人心浮动，孙刘联军乘势出击，曹军因此大败。但曹军真正的总崩溃并非在赤壁，而是在"乌林"。乌林在长江北岸，赤壁在长江南岸，两地遥遥相对，曹操的大营即设在此地，总崩溃也是在此。

纵观整个战役过程，由周瑜全权指挥调度，刘备军在整场战中所发挥的影响力并不大。致于诸葛亮对此战的贡献程度，从正史中来看，除了充当刘备军使者促成孙刘联盟之功外，看不出他有何活跃之处。关于"草船借箭""设七星坛求东风""三气周公瑾"等剧情则是"三国演义"作者凭空杜撰的虚拟剧情，历史上并无此事。

赤壁之战后，孙权拜周瑜为偏将军，兼南郡太守，屯江陵。之后，周瑜到建业面见孙权，建议攻取益州，孙权同意。周瑜回到江陵，带大军西行至巴丘时，身染重病，医治无效，死时仅 36 岁，实在令人惋惜。在"三国演义"中对周瑜的叙述有严重的错误，文中将其描写成忌妒孔明才华的心胸陕小之人，造成后世人们普遍对他的误解，这实是一件有欠公平之事。

第六战 成都攻略战



剧情陈述 开场介绍

在赤壁之战尝到败果的曹操，连忙逃回许昌，此次作战胜利的刘备与孙权军，将收复回来的荆州分为两边，各别统治荆州……

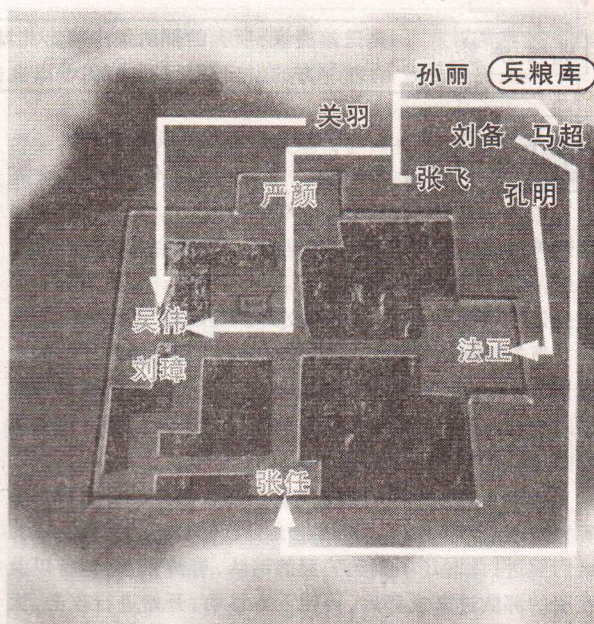
一早，孔明带着凤统、美三娘以及张飞与刘备会面，三人分别提出建议，望刘备决定。

刘备军初始出阵武将

所属	姓名	武	妖	勇	经	编成部队
刘备队	刘备	80	77	27	18	步兵
	美三娘	88	78	11	15	骑娘兵
	马谡	43	60	21	15	弓兵
关羽队	关羽	96	43	23	16	骑兵
	关平	75	44	6	8	骑兵
张飞队	张飞	97	29	21	17	枪兵
	留留	72	45	8	10	弓娘兵
	理理	70	50	9	11	娘兵
孔明队	孔明	37	94	30	46	步兵
	黄忠	87	40	31	45	弓兵
孙丽队	孙丽	78	49	16	18	骑娘兵
	周仓	77	24	8	10	枪兵
	凤统	41	93	27	35	弩兵

刘备军增援部队武将

所属	姓名	武	妖	勇	经	编成部队
马超队	马超	90	36	40	28	弓骑兵



刘璋军初始出阵武将

姓名	姓名	武	妖	勇	经	编成部队
刘璋队	刘璋	81	49	65	70	弓兵 13545 人
张任队	张任	82	33	43	54	步兵 11655 人
严颜队	严颜	78	46	38	42	弩兵 11130 人
吴伟队	吴伟	66	41	35	46	骑兵 10595 人
法正队	法正	38	85	32	31	枪兵 10500 人

事件发生条件

发生条件	内容
游戏开始 30 分钟后	马超以援军身分登场
马超进行战斗	赞美马超
孙丽进行战斗	娘兵进行舞蹈



政略决策

凤统提议：让士兵们下田种庄稼，增加粮食（粮食上升 9、部队士气上升 4）。

美三娘提议：在众多被我们俘虏的曹军士兵中，一定会有许多人想要加入我们，将他们编入我军阵营中，增加士兵的数量（兵力上升 8、所有部队的士兵数增加约 800 人）。

张飞提议：不打仗的时候，我们就来锻炼身体！训练士兵吧！（武将的经验上升）

战略决策①

关羽提义：由孙丽带兵守住军粮，然后刘备带着所有的武将攻击东边的城门，将城内的敌军引诱至东城门防守。此时，他率领着大鹫兵自西北方的山丘，飞进成都内予以袭，必定可以造成敌军士气大幅下降！

凤统提议：刘备大人只要守住我方的军粮库就可以了，其余人等兵分二路，攻击西城门与南城门，然后关羽带着大鹫兵自西方的山丘上飞行进入成都。



剧情陈述 中途介绍

孔明的妻子，黄月黄带来新的兵种《大鹫兵》，这种士兵身上装备着飞行的滑翔翼，经由弹射装置射向高空，然后滑翔至目的地。

被刘备击败的曹操，转而向益州的刘璋求助，得知这消息的刘备，立即出兵前往益州，但刘备希望能不打仗就不要打仗，于是带着数名武将，进入成都晋见刘璋，希望刘璋能够不要帮助曹操，但刘璋表示，他也不喜欢战争，可是他与曹操是同盟的国家，不能够在这时候弃曹操于不顾，曹操以前是个很善解人意的孩子，是战争使他变成这样的。“刘备，请回吧！我不要让世人说我是个不仁不义的人。”

眼见无法避免战争，于是刘备召开攻打成都的作战会议，关羽、凤统以及美三娘三人，各提出一项作战计划……

战略决策② **美三娘提议：**所有的部队集中攻击北城门，相信可以轻易的将城门破坏掉！此时关羽带着大鹫兵自西北方的山丘，飞行进成都，予以夹击！



战术讲解 这次的战场是首次的城池攻防战，我们分别来看看，选择不同的作战计划，会有什么样的状况与事件。

选择关羽的提议：战斗开始的时候，关羽会自己朝着山丘前进，而其他的部队会自己往东城门前进；然后张飞的部队会先进攻城门，刘备与孔明的部队会在张飞后面等待。

当关羽到达指定地点时（※不可以变更他的移动位置喔！让他自己走到那里），会发生大鹫兵利用弹射装置升空进入成都的事件，进入成都后，千万不要移动关羽，让他暂时在里头等待。

当张飞快将东城门击破时，马超会从东北方出现，带着大队人马加入我军，然后他会自己带兵进入成都，往北城门前进；此时还不要动关羽的部队，等待张飞、刘备以及孔明的部队进来成都后，再往下方移动，开始进行攻击，太早让关羽进行攻击的话，会导致关羽被敌军包围夹攻的惨剧。

差点忘记告诉各位，刘璋的部队停留在西城门，要记住喔！等张飞与刘备的部队进城后再开始攻击。

选择凤统的提议：选择凤统的提议……超难喔！为什么呢？因为关羽的骑兵队脚程较快，在其他的部队到达指定地前，他就已经到达目的地，弹射进入成都，而且攻打南门的孔明部队因为武力低，攻城门的速度当然也就慢了，再看跟在关羽后方进攻西城门的孙丽，士兵数量少就算了，特技还全部不能用，就连旁边的凤统，妖术在攻城门的时候根本派不上用场，然后马超很帅气的登场，带着阿兵哥直冲北城门，却被敌军的弓箭部队射的满头包！战意全消，不到几分钟，孙丽与马超就因为士兵士气低落，从战场上退（此时孔明还在攻城门咧）……

要以全部的武将生存的方式打赢也是有办法的，不过要改变一下部分的操作方式，当关羽弹射进入成都后，先不要移动他，等马超出现与守北城门的敌军作战时，赶紧上去帮忙，就可以很轻松的打倒敌军。

打倒守在北城门的敌军后，赶紧将关羽的部队移动到西城门，因为此时孙丽也差不多快攻破城门了，待孙丽攻破城门与敌军作战时，关羽再加入战局帮忙（※孙丽打破城门后，会有一段特殊的小插曲，孙丽会带着女兵们秀一段演武）。

至于攻打南城门的张飞与孔明，建议你最好将孔明的部队移开，让张飞的部队进行攻城门（※可是移动孔明的部队，会让原先的作战顺序改变，目前还不知道是否会对过关后武将增加的经验有影响），三两下就可以把城门击破，此时马超会南下与守城门的敌军作战，刚好来个里应外合，可以轻松打倒敌军。

选择美三娘的提议：这是三个选项里头，最简单的喔！作战开始的时候，先不要移动部队，让他们自己行动，等关羽进入成都后，立刻操纵关羽往北城门前进，可以达到奇袭的效果。打倒北城门的守门部队后，赶紧将关羽的部队由中间往左移，攻击守在西城门的部队；接着等张飞进入成都，将张飞的部队由上绕道，往西城门移动，与关羽会合，一同攻击守门的部队。打倒守门的部队后，赶紧将关羽部队往东侧移动（因为刘璋的弓箭部队已经将关羽部队射的乱七八糟了），让张飞的部队攻击刘璋。

至于其他城门，各有一名武将守着，你可以派遣部队去歼灭他们，赚取经验，有助于提升武将与部队的能力。



历史的真相 与虎谋皮的刘璋

曹操在赤壁之战败北之后，曹军北彻，孙权、刘备随即瓜分了荆州。公元215年，孙权采纳周瑜的建议打算夺取蜀地，孙权派人向刘备说："刘璋武备败坏，无法自保，如果益州落入曹操之手，就会危及荆州。我准备先攻取益州，，再攻取汉中，使南方统一，如此一来，曹操有何惧哉。"刘备回信说："益州沃野千里，人民富庶，地形险阻，刘璋虽然暗弱，但足以保护自己。我们与刘璋属于同一阵线，无故自己先内斗，凭白给曹操有用兵的藉口。况且我与刘璋同为刘姓皇族，一同辅佐汉朝，所以我恕难听从您的建议。"

孙权派将军孙瑜率水军前往夏口准备进兵益州，刘备用舰队封锁江面，不准放行，并对孙瑜说："你如果非夺取西川不可，我宁可披头发逃入山中，也不可失信于天下。"同时命令关羽驻军江陵，张飞驻军秭归，孔明驻军南部，自己则据守孱陵以阻止吴军西进。孙权无可奈何，只好命令孙瑜退兵。

在刘备这方面，经过这几年的休养生息，已恢复了战力，夺取益州也是他当初与孔明订立的未来方针，只是苦无藉口。这时，正逢张鲁兴兵进印刘璋，刘璋不顾黄权、王累的劝阻，执意向刘备求援，刘备喜出望外，自然不会放过这个千载难逢的好机会。事后，当刘备兵犯西川的消息传到东吴时，孙权气急败坏的跳起来咒骂说："这狗娘养的老猾头，竟奸诈到如此地步！?



在本关初次登场的马超是西凉太守马腾的长子，其武艺超群血气方刚，曾单挑许褚、张飞两人，皆不分胜负，足见其勇。但是在《三国演义》中对他的描述也有诸多谬误之处，在书中第 57 回中描叙马超之父马腾被曹操诱入许昌，与黄奎密谋诛杀曹操，不料事迹败露，与其子马休、马铁同遭曹操所害，而马超接到恶耗，举兵复仇。但事实并非如此，根据《三国志魏书 五张既传》中所记载，曹操准备南征荆州时，担心割据凉州的马腾会不安份，于是征召他入京为人质，并开出"让其子马超代领凉州"为条件，用以牵制马家势力。马腾接受之后却又犹豫不决，张既就用妙计，叫各郡县摆出盛大仪式欢迎马腾，马腾怕反悔面子挂不住，只好入京。公元 211 年，曹操西征张鱼，马超与韩遂误以为曹军是要对付自己，便联合胧西诸将反叛，此时马腾还未被杀，过了 4 个月以后曹操才诛杀马腾，《三国演义》的说法与历史有极大的出人。

至于《三国演义》第 58 回中所描述的"马孟起兴兵雪恨，曹阿瞒割髦弃袍"这段剧情显然也于史实不符，史书上并没有"曹操割髦弃袍"一事。曹马两军一直对峙于渭水一地，马超于公元 211 年 3 月起兵，7 月就被曹操击败，并未对曹操造成太大的影响。另外，书中说曹操使用离间计让马超与韩遂不合，导致双方内斗，才使曹操趁虚击破马超一事也与事实有所出人。韩遂一直和马超并肩作战，直到 215 年 5 月才被手下谋杀。

马超后来投靠刘备，官拜"左将军"，与关羽（前将军）、张飞（右将军）、黄忠（后将军）并列四大将，而赵云仅官拜"翊云将军"，与前面四人差一大截，"五虎将"一词纯属作者罗贯中个人杜撰。事实上，自从马超归顺刘备之后虽位居四大将，但并未受到重用，鲜少参与战事，能力难以伸展。蜀汉章武 2 年，马超病逝，年仅 47 岁。



剧情陈述

结尾介绍

成都之战结束后，刘备接管了益州，原刘璋军的武将法正前来投靠刘备。另一方面，曹操派遣曹仁以及其他的武将带领大军驻札在定军山与攀城，准备攻击刘备！而此时，南蛮的蛮族却发生暴动，大举兴兵欲攻击益州，腹背受敌的刘备，决定兵分三路，分头作战。

第七战 定军山之战

分歧路线一



剧情陈述

开场介绍

一早，孙丽、法正与张飞来到刘备面前，举行军事会议，三人分别提出一个建议……

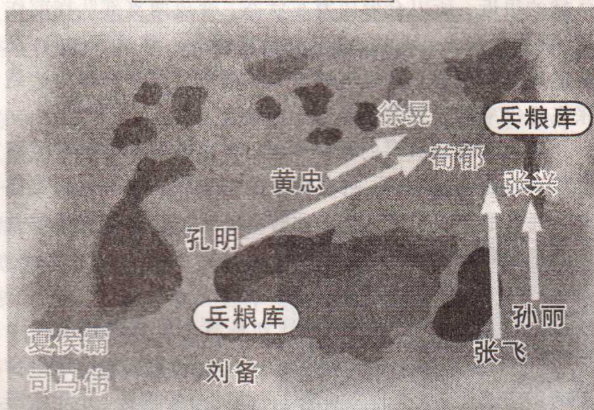
刘备军初始出阵武将

所属	姓名	武	妖	勇	经	编成部队
刘备队	刘备	80	77	27	18	步兵
	法正	38	85	32	31	枪兵
张飞队	张飞	97	29	21	17	枪兵
孔明队	孔明	37	94	30	46	步兵
孙丽队	孙丽	78	49	16	18	骑娘兵
	马稷	43	60	21	15	弓兵
黄忠队	黄忠	87	40	31	45	弓兵

曹操军增援部队武将

所属	姓名	武	妖	勇	经	编成部队
司马伟队	司马伟	43	95	40	55	弩兵 8450 人
	李典	57	22	14	20	弓兵 3000 人
	乐进	56	24	14	20	骑兵 2875 人
夏侯霸队	夏侯霸	91	35	34	33	骑兵 12665 人
	程育	35	88	31	32	弓兵 3025 人

分歧路线一地图



曹操军初始出阵武将

姓名	姓名	武	妖	勇	经	编成部队
荀郁队	荀郁	48	92	35	42	骑兵 14070 人
徐晃队	徐晃	89	40	34	32	骑兵 13020 人
张兴队	张兴	86	50	37	40	弓兵 13335人

事件发生条件

发生条件	内容
采用法正案后 45 分钟	司马伟与夏侯霸延迟登场


政略决策

孙丽提议:马超说他想出去修行,让自己变的更强,刘备你要让他去吗?(马超的能力上升)

法正提议:邀请孙权出兵攻打曹操,曹操为了要抵抗孙权,必定会将兵力分散开来。(曹操为对抗孙权,将兵力分散)

张飞提议:最近我们的军队,新旧士兵搀杂在一起,程度相差太大,还是让我来训练士兵吧!(武将经验、部队能力上升)


剧情陈述
中途介绍

刘备亲自率领主力部队,来到汉中的定军山与曹军作战,曹操认为,夏侯霸可能无法胜任汉中的战役,于是派遣了荀郁与司马伟来到定军山协助作战。

战略决策

张飞提议:这场战役胜败的决定点,在于谁先攻占对方的军粮库。军粮破夺,必定士气大减!所以,刘备守住我方的军粮,其他人跟着我直捣黄龙!夺取曹军的军粮!

法正提议:我的作战方式与张飞相同,不过我们要将部队兵分两路,包围敌人的军粮库,予以夹击!

孙丽提议:我方的军粮库,就由孔明与刘备的部队驻守,并且在军粮库上方的通路设置爆弹,其他的部队就直取敌军的军粮库,如此一来,不论敌人从哪个方向攻来,我们都可以守住我们的军粮库。


战术讲解

基本上呢,这次的战役相当简单,只要先夺取敌军的军粮,让他们士气下降后再予以攻击,就可轻松过关。可是呢,依照你所选择的作战方式不同,危险度就不一样喔(※更重要的是,此战一开始,张飞的两个女儿就因为自做主张,偷袭曹军的军粮库而被曹军抓了起来,张飞部队的战力大减!)。

选择张飞的作战计划:这个计划,可以说是最快!能以最少的伤亡数目过关的一个。我军所有人直接朝敌人军粮库前进,夺取军粮后,敌人士气大减。可是呢,由于我方四支部队靠的很近,所以会形成塞车状态,变成两支部队在前作战,被敌人包来,另两支部队在后面看戏。移动了他们,又会形成计划变更,真是有够令人头痛的(或许是因为这是张飞想出来的计划吧)……

待我军靠近敌军的军粮库时,曹军的司马伟与夏侯霸会带兵自西南方出现,进攻我军的军粮库。面对这两支部队,刘备是撑不了多久的,此时要赶紧加快速度先夺取敌人的军粮库,然后击退荀郁。

选择法正的提议:这个作战计划是三个里头最难的一个(有兴趣挑战高难度的人可以玩一下),只会加快你部队全灭的脚步而已,从计划上看来,将部队分为两边,分开包围敌军,是不错的作战方式,可是呢,曹军早就在在路上布好部队等你过来,虽然是一对一作战,但是此战我军的武将除了张飞外,全部都是辅助型角色,有弓箭队的黄忠(被包围后弓箭就射不出来了),靠妖术吃饭的孔明(妖术用完就可以拿去丢了)以及武力虽高,但士兵少的可怜的孙丽(没两下士兵就被杀光了)。

嘿嘿,还不只如此咧!夏侯霸会带兵自上方攻打刘备,而且他的特技有好几个!当他使用完特技,刘备的部队大概也差不多了(士气少了一大截,士兵也差不多少了三分之一,而他的部队还有万余人)。

至于夺取敌人的军粮库这件事…请先把挡在军粮库前的荀郁部队击退吧(击退荀郁的部队,也就过关了,所以要摸到敌方的军粮库……再说啦……加油吧!选择这个作战计划的勇者)。

选择孙丽的提议:非常建议玩家选择这个作战计划,因为部队会分为五个,由刘备与孔明顾守军粮库,张飞等三人带兵攻打敌军粮库,由于张飞部队的作战能力相当高,可以快速的打倒敌人。先让三个部队分别对抗一个部队,然后让张飞赶紧打倒敌军后,动摇其他二人,最后才进攻敌军总帅荀郁。

至于刘备与孔明,只要静候敌军司马伟出现,予以迎击就可以了,这样一来,我军可以让所有的武将生还过关,并且可以把所有的敌军歼灭。所以,强列建议各位选择这个作战计划(不过爆弹并没有发挥到它的作用)。

第七战 南征

分歧路线二


剧情陈述
开场介绍

南蛮暴动,南蛮王孟获带着士兵们前往益州的国界,准备侵犯益州。得知南蛮发生暴动的刘备,带领一部分的士兵前往益州的国界与孟获交战,孟获不敌,遭到刘备军俘虏,可是孔明却放走孟获,刘备不解,为何孔明要放走孟获?孔明说道:"此乃心灵改造之策"。为了抵抗再度来袭的蛮族,刘备召开了军议,研讨作战计划。

刘备军初始出阵武将

所属	姓名	武	妖	勇	经	编成部队
刘备队	刘备	80	77	27	18	步兵
孔明队	孔明	37	94	30	46	步兵
	马谡	43	60	21	15	弓兵
美三娘队	美三娘	88	78	11	15	骑娘兵
马超队	马超	90	36	40	28	弓骑兵

孟获军初始出阵武将

所属	姓名	武	妖	勇	经	编成部队
木鹿大王队	木鹿大王	73	58	52	70	象兵 14700 人
朵思大王队	朵思大王	62	82	50	67	象兵 14490 人
兀突骨队	兀突骨	85	32	47	65	步兵 14175 人
孟获队	孟获	79	33	63	68	象兵 15855 人
祝融队	祝融	81	37	41	45	象兵 13545 人

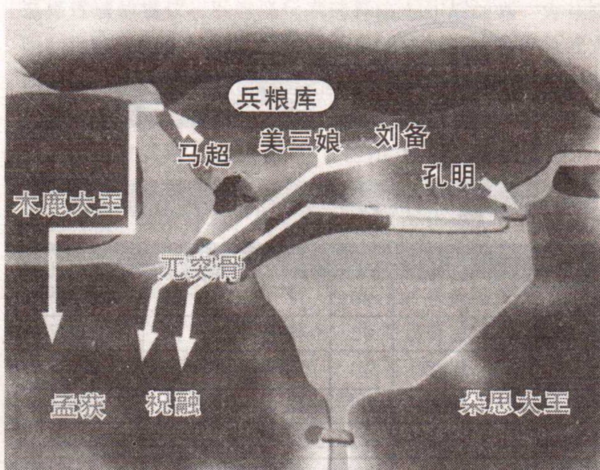


政略决策

黄月英提议：我一直在研究新的兵器，最近我研究出一种很大的怪兽喔！你要使用它吗？(孔明的部队配备新兵器“木兽”)

美三娘提议：死去的刘璋，不是有一些部下吗？我们可以诚心诚意的请求他们加入，一起奋斗！(兵力上升 8、所有的部队士兵增加约 800 人)

马超提议：我们对于南蛮根本一无所知，此行必定有许多料想不到的危险存在，不如我们雇用熟识南蛮地区的人来当向导，您觉得如何？(部队中曾经居住过南蛮的士兵担任向导，可避开战场上的毒沼泽地带)





事件发生条件

发生条件	内容
进入毒沼泽	马兵士与士气减少
雇用向导	可以知道毒沼泽的变化
击破初期出现的三支部队	孟获与祝融登场

战略决策

马超提议：预测敌军的行进路线，然后在敌军的必经之路上挖掘洞穴，等他们掉落洞穴陷阱后，必定可以减少他们的兵力并且造成混乱，此时再予以各个击破。

美三娘提议：将两侧的桥梁给破坏掉，让敌人只剩中央的山谷可走。此时，刘备带兵攻打中央山谷的敌军，然后继续往西南方前进，等两侧敌军绕路过来时，我军也已经到了西南方的平原处。



战术讲解

选择马超的提议：建议玩家选择这个提议，因为这个提议可以比较容易在所有武将生还的情况下，将敌军全数歼灭。还有，在军议时，建议你选择美三娘的建议，让各部队的士兵增加 800 人。为什么要选美三娘的建议呢？因为这关的三个选项中，只有这项能够一直保留着，其他两项过关后就没有了，只要选择了美三娘的建议，即使你的部队经过毒沼泽，也不会影响部队的战力(经过毒沼泽会损失约 1000 名士兵)。

将木朵大王等三支部队击倒后，兵分三路往西南方前进，攻打孟获与祝融(※他们两个的部队，要自己前往攻打，他们是不会自己移动的)。兵分三路，可以包夹他们！快速的打倒他！过关后祝融会加入刘备军。



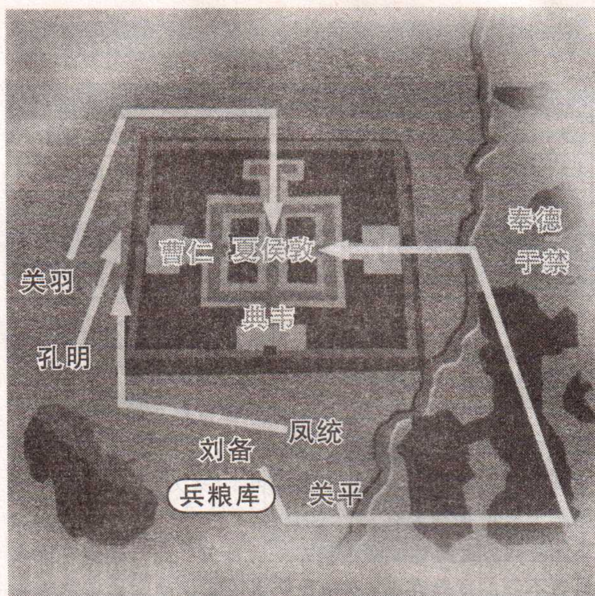


选择美三娘的建议：这个提议不好进攻，虽然这样可以一次攻击一支部队，可是我军也只能一对一。选择了这个作战计划的玩家，建议你先让刘备顶住第一支敌军，然后等美三娘破坏桥梁后，让美三娘往中央的毒沼泽前进(挡前面)。驻守在毒沼泽前，接着让马超部队站在美三娘后方以弓箭支援他(※弓箭可以快速的消灭敌军的士气)，等到将其余两支部队击退后，将美三娘与马超的部队往后退，让孔明走前面，攻击祝融的部队，而马超就让他站在孔明的后方以弓箭支援，这样就可以快速的打倒敌军。这些步骤虽然很麻烦，但是也只有这样，才能让所有人能平均的得到经验，提升能力，而且能够让所有武将生还过关。

※此关过关后，祝融会加入刘备军。

第七战 分歧路线三

樊城之战



刘备军初始出阵武将

所属	姓名	武	妖	勇	经	编成部队
刘备队	刘备	80	77	27	18	步兵
	留留	72	45	8	10	弓娘兵
	理理	70	50	9	11	娘兵
关羽队	关羽	96	43	23	16	骑兵
	周仓	77	24	8	10	枪兵
孔明队	孔明	37	94	30	46	步兵
	马谡	43	60	21	15	弓兵
凤统队	凤统	41	93	27	35	弩兵
关平队	关平	75	44	6	8	骑兵

曹操军初始出阵武将

所属	姓名	武	妖	勇	经	编成部队
曹仁队	曹仁	83	34	36	40	步兵 11900 人
	曹洪	72	39	35	33	弩兵 3125 人
夏侯淳队	夏侯淳	87	43	36	40	骑兵 12240 人
	郭嘉	48	85	25	30	步兵 2875 人
典韦队	典韦	90	15	33	38	枪兵 12915 人

曹操军增援部队武将

所属	姓名	武	妖	勇	经	编成部队
奉德队	奉德	90	39	46	46	步兵 14280 人
于禁队	于禁	64	47	30	40	骑娘兵 9290 人
	东旋风	78	55	20	28	娘兵 3100 人
	西旋风	80	49	18	26	弓娘兵 2700 人

事件发生条件

发生条件	内容
选择关羽的作战	受到挑拨的典韦会冲出城外
与被挑拨的典韦战斗	典韦加入我方
开始 15 分钟后	奉德与于禁队登场
开始 45 分钟后	奉德与关羽进行单挑
奉德与关羽进行战斗	曹操军的补给部队登场



政略决策

黄月英提议：我最近又开发出新兵器了喔！这是一种叫做“橹”的攻城兵器，你要是能够采用的话，月黄会很高兴的。（孔明的部队配备新兵器猛火楼）

关羽提议：孙丽的年龄还很小，经验稍嫌不足，就让她出去磨练磨练，增加些经验吧。（孙丽的经验与部队能力上升）

凤统提议：根据探子回报，曹操所派来的援军中，有一名叫做“奉德”的武将，他原本是马超的部下，我们可以散布假消息，让他们军心大乱。（曹操军的兵力减少 10%）



剧情陈述

中途介绍

曹操命令驻守在攀城的曹仁带兵攻打荆州，事先得知消息的关羽，早曹仁一步，先带兵攻打攀城，使得曹仁陷入危机，为了拯救被包围的曹仁，曹操派遣奉德与于禁带兵前往攀城支援曹仁。另一方面，刘备得知曹操的举动，亲自率领部队赶往攀城支援关羽。

战略决策

关羽提议：让我到南门前挑衅守南门的武将，将他引出来，这样一来，城里头的守备就会减弱，然后其他的部队就分开攻打其他的城门。

凤统提议：我们可以在西南边的城墙边设置一个假的军粮库，敌军看到一定会出来破坏它，此时刘备大人跟我就前往攻击那个武将，其余的人则带兵攻打其余的城门。

理理提议：由关平与关羽两带兵前往拦截敌军的增援部队，然后其他人分别攻打西、南、北城门，当敌军增援部队被歼灭，守城的敌军必定会士气大减！



选择关羽的提议：关羽一开始就会站在南城门前吆喝！守城的典韦听到关羽的“呛声”，忍不住带兵杀了出来，也不管城门旁的凤统，直冲关羽，等到发生战斗后，典韦才想到，自己的责任是要守住城门，怎么可以离开城门！(猪头)

此时赶紧让凤统的部队由后面堵住典韦，可以造成奇袭的效果，三两下就可以让典韦败阵。打倒典韦后，让关羽进入樊城，朝北门前进，可以在北门口堵住夏侯淳的部队，此时关平会由东门进入，攻打守西门的曹仁部队，而关平的后方会跟着曹军增援的奉德军，而奉德的目标是关平(**※如果关羽太早进入，奉德会攻打关羽**)，这时候要赶紧让凤统的部队由奉德后面攻打他！杀他个措手不及！

选择凤统的提议：战斗开始，玩家先不要移动部队，注意看喔，典韦会悄悄打开城门，带兵往假军粮库时，赶紧让刘备由后方堵他，呵呵，造成奇袭的效果，连武将的特技都不需要用就可以轻松的打倒典韦的部队。

打倒典韦后，让刘备的部队进城，来到中央的位置时会遇到奉德的部队（此时关平已经由东门进入，前往攻打西门的夏侯淳），二话不说，当然就是打了！尽量使用武将特技，快点将奉德打倒，然后往上支援关羽(因为关羽已经被曹仁的弓箭部队给射的士气所剩无几了)。

选择理理的提议：不建议玩家选择这个作战计划，为什么呢？我解释给你们听，因为攻击南门与北门的武将是武力低的孔明与凤统，等到他们两个击破城门，士气也已经减少快一半，而士兵也减少了快 3000 人，又要面对武力与兵力高的敌方武将，而且妖术还不能用，那结果可想而知。

如果你选择这个作战计划，还是有让全部武将生还过关的方法，只不过会打得比较辛苦。在其他人攻打城门之时，关羽和关平不是会往东北方前进拦截敌援军吗”此时让所有攻城门的部队停下来，全部往后退，等关羽和关平将出现在东北方的于禁和奉德击退后再开始攻城。先让凤统与孔明攻城，等城门快攻破时，刘备再开始攻城门，此时让关羽进城往北城门突击夏侯淳的部队，关平则往南城门突击典韦，这时候南、北城门也已经被攻破了，刚好来个里应外合，此时刘备也应该攻破城门了。

为什么要刘备最后攻呢？因为守西门的武将是曹仁，打倒他此关就算结束，当然要让其他的武将先击倒其余的部队，最后才来打倒曹仁，这样得到的经验会比较多，不过会蛮耗时间的。

※此关过关后会多一名武将加入，他的名字是“魏延”。





击退曹军与南蛮军后，一行人札营休息。此时传来情报，曹操将皇帝放逐后，自己称帝，改国号为“魏”，而且现在各地有谣传，说现在的天地异变，导致民不聊生，全都是因为刘备违抗天命所造成的。

曹操放逐了汉旁，自立为王，取国号为魏，汉帝国四百余年的历史到此终结。另一方面，刘备则占有南荆州、南蛮以及益州，人们称刘备的军队为蜀军，天下一分为三，魏、蜀、吴，形成三国鼎立的局面。

365 总结报告： 好啦，让我们将漫长的“决战路程”在这里停一停，休息一下。有关刘备篇后面的章节，我们将在下期登出。有幸能玩到此作的朋友对于这个过于“乱舞”的三国作品有何感想呢？您对本作又有什么独特的见解和心得呢？不妨给我们来信，把您的观点和经验与我们，还有广大的读者交流一下，做件“达则兼善天下”的好事如何呢？

在下对《决战 2》也有些心得，在这里先与大家分享一下。不过研究尚浅，让各位见笑了。

■兵粮库千万不能被攻下

在野战中最重要的就是兵粮库。兵粮库如果被破坏的话，所有部队的士气就会减半。另外，是持续数日的战斗，如果兵粮库被破坏的话，不管残余作战日数还有多少天，只要夜晚一到就会被判定败北。因此要好好观察敌人的动向，以死守兵粮库为第一考量。

反过来说，如果是在战况不利的时候，破坏敌人的兵粮库可以说是一个扭转战局的机会。要破坏敌人兵粮库，只要发现敌人兵粮库之后将部队指定到敌人兵粮库上即可。

至于兵粮库也会影响到武将实行特技。平常在使用特技之后要等到能源慢慢恢复之后才能再使用第二次的特技，但是只要在兵粮库旁，恢复的速度就会加速，而能够快速的再使用第二次的特技。

■为什么无法移动？

在游戏中会发生就算设定移动目标，部队会处于一动也不动的状况。那有可能是部队前方有其他部队在而无法前进，或者是在城门、桥梁等狭窄的地形，一次只能让一支部队通过，在有其他部队正在通过时，就会发生塞车的状况。在发生这种状况的时候可以变更移动目标，或者是暂时待机。

还有一种状况是部队来到地图的边缘，如进入山脉、密林等无法进入的地形的时候，就会出现“禁止进入”的标记。这时就只能变更移动方向。

待续





虽说 CAPCOM 最出色的 2D 格斗非《街霸》莫属，但《恶魔战士》的确又开拓出另一条出路，并且是真正创造了属于自己的独特风格。电软编辑部最爱此系列的天师经常会在我耳边"嗡嗡"她的手感多好，音乐多强，尤其是人设多棒，多诡异。所以这次决定请各位欣赏一下 VAMPIRE 的精彩之处。

追寻迥异灵怪的鬼神们

求生之道

戰斗或許才是……



恶魔战士在插画上的历史①













G-PIC















文/小孔

责编天语

2001年CESA大赏得主

梦幻之星ONLINE

DC | 厂商:SONIC TEAM | 类型:A·RPG | 发售日:2000年12月21日

这次将剩下的PSO的资料刊登完毕,希望诸玩家多加尝试。PSO第二版在日本再次受到FANS们的狂热支持,首发卖出十万本以上,网络游戏的魅力可见一斑。

—PSO— 完全资料篇

事件武器

事件武器1——秋子婶婶的平底锅

步骤:

①在任务"ヒミッの届け物"和医院前面的中年人对话,回答"!!",得到加入秘密武器开发协会的加入许可,完成所有的任务。

②在任务"ラグオルの大地主"和医院前的小孩子对话,接受成员的考验,完成该任务。

③在任务"サイフの纽"的武器协会成员对话接受成员的考验。完成该任务。④在任务"グランスコール号"的舰船前的女生对话,接受任务的考验

⑤在任务"消失的花嫁"中和银行前的男子(军人)对话,选择"こだわり"。

⑥和四个成员都接受承诺后再接任务"ヒミッの届け物"到舰船前的BOSS对话,和BOSS对话得到"秋子婶婶的平底锅"。

事件武器2——

SOUL EATOR 死神镰刀——噬魂者

游戏序盘中和玩家曾一起并肩战斗的紫色HUcast大汉Kireek手中有一把威风凛凛的大镰刀,不知你是否眼馋了许久?这把死神镰刀是可以拿到自己手中的!步骤如下;

①选择任务"オスト博士の研究"完结后,SUE会询问玩家的名字,这时玩家要选择不告诉她!

②选择任务"闭ぢちれた扉",在这任务里跟SUE及BERNIE谈话后,完成任务。

③完成全任务。④选择任务"归ちずの泷",完成任务后继续前进,直到找到手持镰刀的Kireek并战胜他。

⑤选择任务"ブラックペーパー"找到Kireek并战胜他,之后完成任务。

⑥选择任务"渊より来もの",完成任务后返回遗迹2,找到手持镰刀的Kireek并战胜他,便可得到死神镰刀!!或者用R+X键设强攻击打倒NPC(听说的,不知能不能用)



国内PSO团体:大陆梦幻骑士团
发起人:雪鹰
活动论坛:pso.netsh.net
活动地:日本(JP)服务器
SHIP 9;BLOCK 12
欢迎您加入我们的行列
——英雄不只一人!

敌人武器

迷宫中一个又一个怪兽奇形怪状,尤其是遗迹中他们的武器更是强得吓人,但是在游戏中玩家自己也能拿着它们的武器打它们!

具体方法见下:

敌人武器1——

デルセイバーの(剑魔之剑)

首先在遗迹打倒敌人デルセイバー便有机会获得デルセイバーの右手,之后带其右手到OFFLIN任务中选择"オスト博士の研究",在任务中找博士便会帮玩者改造其右手。

(注)改造前必须完成所有任务。



敌人武器2——

デルセイバーの盾(剑魔之盾)

首先在遗迹打倒敌人デルセイバー便有机会获得デルセイバーの左手,之后带其左手在OFFLINE任务中选择"オスト博士の研究",在任务中找博士,便会帮助玩者改造成盾。

(注)改造前必须完成所有任务。

敌人武器2——

シノクビートブレイド(西诺兽之剑)

首先在坑道打倒敌人シノワビート,便有机会获得シノワビートの两手,之后带其两手到OFFLINE任务中

选择‘オスト博士の研究”，在任务中博士便会帮玩家改造成两手剑。

（注）改造前必须完成所有任务，ID为YELLOWBOZE可以取得シノワビートの两手。

敌人武器3——ブリガーライフル（布林格之来福）

首先在遗迹打倒敌人カオスブリーガ便有机会获得カオスブリーガの右手，之后带其右手在OFFLINE任务中选择“オスト博士の研究”，在任务中找博士便会帮玩家改造武器。

（注）改造前必须完成所有任务，ID为WHITILL可以取得カオスブリーガの右手。

敌人武器4——

FO专用：カオスソーサラーの杖（混沌魔法师之杖）

首先在遗迹打倒敌人カオスソーサラー，便有机会获得カオスソーサラーの右手，之后带其右手在OFFLINE任务中选择“オスト博士の研究”，在任务中找博士便会帮玩家改造武器。

（注）改造前必须完成所有任务。

敌人武器5——

パンアームズブレイド（潘阿姆兹剑）

首先在洞窟打倒敌人PAN ARMS，便有机会获得パンアームズの两手，之后带其两手在OFFLINE中选择“オスト博士の研究”，在任务中找博士便会帮玩家改造成武器。

（注）改造前必须完成所有任务。

需要花些力气找寻的武器还有更强的，那就是——

オルテアギト（四妖刀之一）

首先必须取得1975年ドウセッ制作的真アギト，之后带真アギト在OFFLINE任务中选择“ハンターの右腕”，在任务中找CHECK ROOM旁的鉴证师，鉴证师便会帮玩者改造成オルテアギト。

（注）改造前必须完成所有任务。

如果你对オルテアギト的性能依然不满意，并且是一个“无限至高武器”的“实美主义者”那么就只好推荐你使用本游戏中的究极兵器——

六神器

所谓六神器，就是SONIC TEAM小组专门为网上FAMI通大赛的优胜者准备的超激珍稀道具奖品，只有前十五(?)名的获奖者才能拥有，截止日期是4月5日，目前日本最高纪录在不断更新中，纪录已经在11分钟之内了。而台湾的纪录是8分18秒，只可惜大赛不接受日本以外地区的选手入围，真是太遗憾了。

不过，想要拥有的话，也还是有办法的，生为中国玩家，一定很熟悉一样道具名叫——金手指，对啦，这就是目前唯一可在正常途经外获得六神器的方法!!

密码如下：(很长很长的……)

请见上期——在?????? 处输入下面每钟神器所附的数字即可。

六神器之一——

圣剑 LAVIS CANNON

密码 001F00

★★★★★★★★★★☆☆☆

●性能：攻击力+422，命中率+75

●条件：必要攻击力500

●备考：HUnter专用，紫色水晶剑，能放出月光刀（其实是真空波），一打一串，复数攻击，漂亮之极。

六神器之二——

天罚枪 HEAVEN PUNISHER

密码：001E00

★★★★★★★★★★☆☆☆

●性能：攻击力+285，命中度+65，防御力-10，精神力-10，回避率-10，运-10

●条件：必要命中度135

●说明：究极的枪，形状是一根骨头(?)。特殊攻击“天罚”只有Internet时间的首位为偶数时，才能使用。

●备考：RAnger专用，最终BOSS第2、3形态时可以上空降下无数巨大光柱击倒它，是为“天罚”。

六神器之三——

三叉杖 PSYCHO WAND（直译：精神错乱者之杖）

密码：001D00

★★★★★★★★★★☆☆☆

●性能：攻击力+145 防御力-10 精神力-10 命中度+5 回避率-10 运-10

●条件：必要精神力450

●说明：究极の杖



◆大　賞

◆優秀賞　◆最優秀ニューウェイブ賞　◆ニューウェイブ賞

◆ゲームデザイン賞　◆プログラミング賞

第6回 AMD Award

◆ベストプログラマー賞

上記各賞を含め合計12の賞を受賞!

※上記各賞受賞は、「PHANTASY STAR ONLINE」にて受賞したものです。

↑PSO所获得的重要奖项。音速小组的实力见证。

●备考：Foree 装备可能，随机使出火炎、冰结、落雷等攻击，攻击时会变成三叉战!!TP 消费减半!!

六神器之四——

索尼克拳套 SONIC KNUCKLE

密码:030F00

★★★★★★★★★☆

●性能:攻击力+160,防御力+10,精神力+10,命中度+65,回避率+10,运+10

●条件:必要攻击力 200

●说明:不一般的拳套，外形是索尼克拳套。也有人说是兔子头拳套的白色特大拳套。

●备考:全职业装备可能，音速攻击，经验值吸收。SONIC TEAM 搞什么搞嘛??!!

六神器之五——

小美的爪子 NEI'S CLAW

密码:020D00

★★★★★★★★★☆

●性能:攻击力+172,命中率+45

●条件:必要攻击力?

●说明:红色爪形武器，索尼克女朋友专用(可怜的索尼克)

●备考:女性 HUnter、女性 RAnger 专用,吸收敌人 HP。(可怜的索尼克)

六神器之六——

萝卜尼克博士爆弹枪 EGG BLASTER

密码:020D00

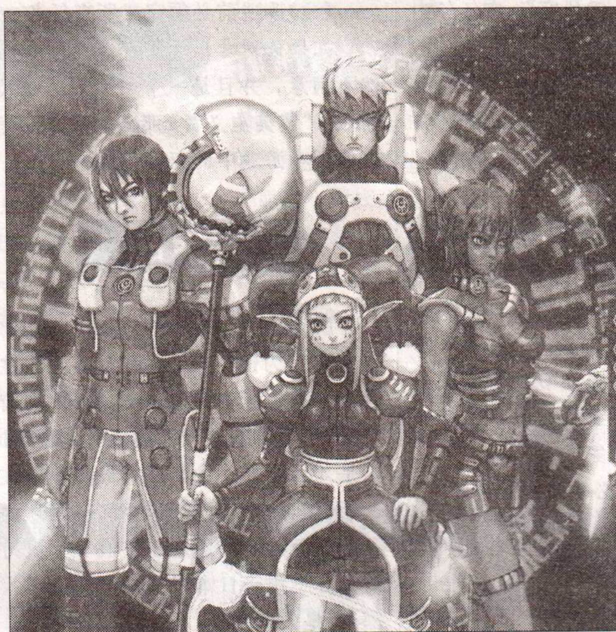
★★★★★★★★★☆

●性能:攻击力+200,命中度+35

●条件:必要命中度 100

●说明:SONIC 系特殊小枪,印有 SONIC Dr EGG(萝卜尼克博士) 标志的小枪，强化上限+99(再怎么强化也都对索尼克无效啊!)

●备考:全职业装备可能，攻击附火焰,由于最终 BOSS 第3形态的火属性防御低，因而用强化3+99的 EGG BLASTER 就有特效,比圣剑还好用!!! SONIC TEAM 果然是 SONIC TEAM…



日本制造网络游戏代名词用户——『MADE IN JAPAN』之惊人的全球26万在线注册

●特别注释:本武器为“某科学者”为达到征服世界的目的而制造的，目的未达成。

注意事项

携带有六神器的各位玩家注意啦!SONIC TEAM 对网上层出不穷的不正 DATA 应对方法已经出笼。对于随身携带六神器者(颁奖之前)将无法通过服务器的 DATA 检测，同时服务器会给玩家所用 DC 邮箱发警告信，如若再犯,将禁止该名角色上线。

魔高一尺 道高一丈应对法:上线前将六神器存进银行即可。

(其它不正 DATA 包括:级别与 PLAY 时间相比过高;携特殊 MAG 如 Chao、Pian 等内部数值不对，以及金钱超过上限等等其它……)

其实，不用六神器也是一样的好玩，并且世嘉将与6月7日发售 PSO 的升级版，特别资料篇 Ver2.00，增加了许多新要素…

在新的版本中，除了修正游戏中的 BUG(比如高于 Lv16 的魔法在线上使用会当机…)之外，会增加战斗模式 Battle Mode，可供四人在游戏对战!更厉害的是，还可以十二人组队在线上踢足球!!新的 PSO 已经不仅仅是个网上 RPG 了。

另外，在系统方面，也追加了一些机能，如武器自动排列系统等。但是最吸引人的，莫过于新的敌人、新的迷宫、新的 BOSS、新的角色，新的服饰，以及新的超超超超可爱道具了!!

目前所公布的资料来看，迷宫追加了神殿和宇宙船两个迷宫，难度则从 Very Hard 向上追加了 Ultimate 一级,Oh my God!!!

而最引人注意的莫过于新的道具了。六神器中不是有兔子头套吗?新的 Ver2.00 中有兔子魔法杖、阳伞(?!)、心型盾、布偶型盾、大剪刀……以及——新增的特别 MAG。

玩家可以身负 SEGA 历代主机——MS、MD、SS 和 DC 形状的 MAG,这可以说是 SONIC TEAM 专门为 SEGA 的铁杆 FANS 们设计的。国内的超级 SEGA 迷们,是否也都心痒痒的呢?

新版本 PSO 可继承 Ver1.00PSO 的记忆,并且经验值可以紧加在内,而升级的空间更加信到 Lv200! 已经 Lv100 满级的同志，只要继续努力，依然有更上层楼的一天!

6月7日，赶快到来吧!(售价:4800日元)

附表 1
任务一览/攻略

1. 战いのしずえ

依赖者——调查员ジッド

报酬(M)——500

将去拉古奥尔行星调查失踪的猎人平安带回。

流程：和 KIREEK 一起寻找アッシュ。在 KIREEK 的强力保护下向迷宫内进发，找到アッシュ后发现资料 DISK 带回母船，任务完成。

2. ラグオルの大地主

依赖者——息子，报酬——700

把委托人财迷心窍的父亲一起带回来。

流程：向森林前进发现父亲，然后去找カプセル给他，找齐三个就能将父亲平安带回，任务完成

注意：カプセル有一个在入口处。

3. 钢の心

依赖者——ガロン，报酬——500

从拉古奥尔行星运来的重要奖品丢失。

流程：向森林前进遇到エルノア，然后和她一起寻找 MAG，森林入口处有 MAG。

4. サイフの纽

依赖者——猎人吉赛尔之妻

报酬——300

由于猎人丈夫太浪费，妻子为此烦恼不已。

流程：在商店找到猎人ギセル。选择"わいちない"→それを言うには条件かめるから"，再回去找他妻子，会又遇见ギセル。任务完成。

5. 黄色いフェイク

依赖者——生物学者，报酬——800

生物学者ガルス痴迷于拉古奥尔行星原生生物，找到他即可。

流程：向森林前进，追踪小鸟ラグラッピ→然后与之对话。

6. 大地の叫び声

依赖者——研究助手 2 アリシア

报酬——1500

来历不明的行星调查委托收集原生生物的资料。

流程：向森林前进，在 20 分钟之内收集齐 5 种怪兽的资料（打倒即可），任务完成。

7. 冲突の森

依赖者——研究助手アリシア

报酬——1500

从原生生物身上取得的资料有异常……

流程：向森林前进，在圆顶周围有和怪兽 Hell Bear 玩耍的孩子，追上这孩子即可完成任务。注意：把孩子一起平安带回来会怎样？听说没有特别的变化。

8. グランスコール号

依赖者——旅行代理店长

报酬——1000

在大爆炸前从行星地表出发的グランスユール号还有无幸存者？

流程：向森林前进遇到レイマ，选择"はい"，以前进不去的门可由レイマ打开，圆顶周围打到小女孩即可完成任务。

9. 恶魔の食物

依赖者——トレッカ，报酬——1500

由高度营养摄取量管理制度而造成的バイオニア 2 的悲剧。

流程：进入洞窟往直下到第 3 层，就会发现飘着甜甜香味的甜品屋，买到甜点后将它交给トレッカ。

10. 消えた花嫁

依赖者——女性 FO シシル

报酬——2500

由于过量摄取回复剂而变胖的的シシル。为爱心而战。（减肥）

流程：进入洞窟直接向第二层前进，保护シシル直到瀑布前。

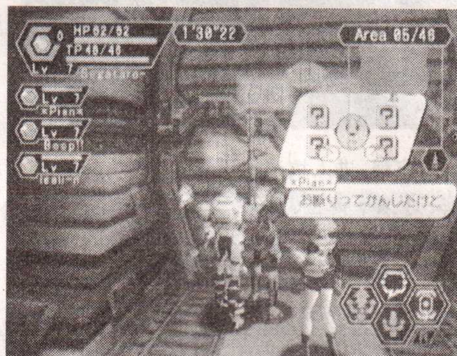
11. ヒミツの届け物

依赖者——研究助手シモンズ

报酬——4500

来历不明的委托，地下运载集装箱中的是…？

流程：40 分以内在洞窟 2 转交 YN－0117 直接进洞窟 2。还会出现奇怪的机器人的选择分支，选择"YN－0117"之外的攻击，强制击倒解除锁，全部的锁解除之后回到 YN－0117 的地方，任务完成。



12. グレイブ家の轨事

依赖者——マァサ·グレイブ

报酬——3500

在グレイブ家作管家的少女失踪，其他的？

流程：向洞窟前进，进到深处有 Mesage カプセル，调查之，任务完成。

13. 归らずの泷

依赖者——女性 HU クロエ

报酬——1800

失踪的女性猎人，凡是去找她的人全部行踪不明。

流程：洞窟 2 前进→打倒强盗猎人→任务终了。

14. ブラックペーパー

依赖者——女性 HU クロエ

报酬——2000

猎人失踪事件的内幕，继之武器商人。

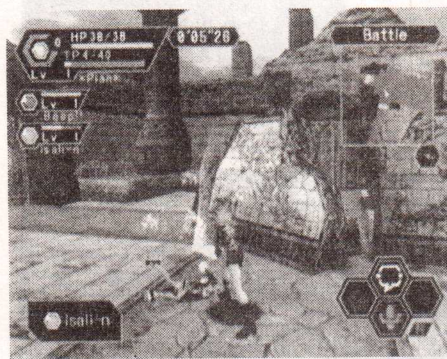
流程：快速进入洞窟3，打倒猎人。

15. 心のかたり

依赖者——エリ・バーソン

报酬——3500

和死去的人也能沟通？



流程：进入坑道往里走。

16. オスト博士の研究

依赖者——博士3人，报酬——5500

寻找パイオニア的科学家オスト博士的研究资料。

流程：进入坑道2，SUE加入成为仲间，进入主电脑，任务完成。

注意：选择是否告诉SUE玩家的名字对以后事件的展开有不同影响。

17. 闭ちぢれた扉

依赖者——博士3人，报酬——5500

神秘的オスト博士的研究。真想亲眼看一看他的研究成果！

流程：进入坑道2，到主电脑区，然后到坑道1的地下水道里前进。

18. 博士の密かな欲望

依赖者——モンタギュー

报酬——9000

生物科学的权威モンタギュー博士、他的委托是？

流程：进入遗迹，打倒敌人，任务完成。注意：这之后在迷宫内可捡到敌人尸块，将来可改造成珍稀的武器，（在封闭的门那里モンタギュー博士会出现）。

19. ハンターの右腕

依赖者——アンドロイド・シノ

报酬——6000

拉古奥尔潜入未归超强的猎人，他现在身在何处？

流程：进入遗迹2，拿到カムイ（神威）、ヤシャ（夜叉）、サンゲ（散华），任务完成。

20. 渊より来るもの 秘书

依赖者——アイリーン，报酬——800

在拉古奥尔地下发生的大规模爆炸，调查队行踪不明……？

流程：进入遗迹2，和其它队友汇合进入遗迹，然后ASH仲间。解除锁闸，取得モニュメント的资料，任务完成。

稀有防具

一、铠

1. Dパーツ ver1.01（D组件1.01版/D-PARTS Ver1.01）

1E0101/★★★★★★★★★★☆

●性能：攻击力+35，防御力+119，回避率+88，暗+15，光+25

●条件：必要Lv.51

●说明：机械人装备，为RA专用的防御组件

●备考：HUcast、RAcast、RAcaseal装备可能

2. Dパーツ Ver 2.10（D组件2.10版/D-PARTS Ver 2.10）

1F0101/★★★★★★★★★☆☆

●性能：攻击力+10，防御力+125，回避率+90，暗+20，光+25

●条件：必要Lv.81

●说明：机械人装备，为RA专用的防御组件。

●备考：HUcast、RAcast、RAcased装备可能

3. 薫う铠（臭铠/STINK FRAME）

1D0101/★★★★★★★★★★

●性能：防御力+42，回避率+46

●条件：必要Lv.71

●说明：非常臭，有迷惑周围敌人作用的防具。

●备考：全职业装备可能，效果……好像没有什么特别的。

4. フロウウエンの铠（弗罗文之铠/FLOWEN'S FRAME）

260101/★★★★★★★★★☆☆

●性能：防御力+83，回避率+175，暗+15，光+18

●条件：必要Lv.76

●说明：有识别号码52-0003

●备考：HU、RA装备可能，和同系的大剑一盾一起装备，会有攻击力和回避率的附加值。

5. DBの铠（DB之铠/DB'S ARMOR）

280101/★★★★★★★★★☆☆

●性能：防御力+89，回避+99，暗+13，光+20

●条件：必要Lv.76

●说明：防具部分刻有DB字样的谜之防具和相应的剑和盾一起装的话……

●备考：剑与盾一起装备，攻击力增加97

6. カスタムフレーム ver00（军用铠00版/ CUSTOM FRAME Ver00）

270101/★★★★★★★★★☆☆

●性能：防御力+84，回避+85，暗+13，光+18

●条件：必要Lv.76

●说明：军部的机动集团“TEAM00”使用的防具所持者均有成员的编号为证。

●备考：全职业装备可能，和同系的枪、盾一起装备防御力+40

7. グラビトンプレート
(重力铠/GRAVITON PLATE)

240101/★★★★★★★★★☆

●性能：防御力+125，回避+?，命中度-10，暗+18，光+15

●条件：必要 Lv.54

●说明：超高的防御力，同时会令命中度下降的防具。魔法师不能装备。

●备考：HU、RA 装备可能。8. センスプレート



8. 灵感铠(SENSE PLATE)

230101/★★★★★★★★★☆

●性能：防御力+106 回避+84 暗+20 光+25

●条件：必要 Lv.53

●说明：装备者的感觉中枢一时上升，可发现陷阱的防具。FO 装备不可。

●备考：HU、RA 装备可能，自带 TRAP/SEARCH 的铠。

9. アトリビュートプレート
(六芒星铠/ATTRIBUTE PLATE)

250101/★★★★★★★★☆☆

●性能：防御力+106 回避率+83 雷+5 暗+20 光+25 炎+5 冰+5

●条件：必要 Lv.54

●说明：全种耐性一时上升的防具，魔法师装备不可。

●备考：HU・RA 装备可能。10. スピリットガーメント

10. 安神衣(SPIRIT GARMENT)

1C0101/★★★★★★★★★☆☆☆

●性能：防御力+101，回避+95

●条件：必要 Lv 71

●说明：对装备者有精神安定作用的防具，装备时 TP 少许回复

●备考：10 秒回复 TP

11. リバイバルガーメント
(回生衣/REVIVAL GARMENT)

1B0101/★★★★★★★★★☆☆

●性能：防御+95，回避+60，暗+18，光+20

●条件：必要 Lv.58

●说明：可将装备者的新陈代谢机能活性化的防具，装备期间 HP 少许回复。

●备考：10 秒回复 1 HP

12. ハンターフィールド
(猎人服/HONTER FIELD)

180101/★★★★★★★★★☆

●性能：防御力+40，回避率+81，暗+18，光+25

●条件：必要 Lv.28

●说明：HU 专用防具，轻薄的衣料覆盖体表，守护装备者，同伴间如有装备的话……

●备考：HU 装备可能，有其它同伴装有另两类 FIELD 时防御力上升。

13. レンジヤーフィールド
(机兵服/RANGER FIELD)

190101/★★★★★★★★★☆

●说明：RA 专用，其它同ハンターフィルド

14. フォースフィールド
(魔导服/FORCE FIELD)

1A0101/★★★★★★★★★☆

●说明：FO 专用，其它同ハンターフィルド

15. 寄生防具"デ・ロル"
(寄生防具：迪・洛尔
RARASITE WEAR:De Rol)

200101/★★★★★★★★★

●性能：防御力+120，回避率+104，暗+20

●条件：必要 Lv.66

●说明：寄生于宿主体内的生命体式的防具，使宿主防御力上升，装备期间 HP 不断减少犹如中毒，机械人装备不可。

●备考：HUcast、RAcast、RAcasel 以外装备可能。打洞窟 BOSS 得到。

16. 寄生防具"ネルガル"
(寄生防具：内加尔/ PARASITE WEAR:Nelgal)

210101/★★★★★★★★★☆

●性能：防御力+145，回避率+90，暗+20

●条件：必要 Lv.54

其它同"寄生防具：迪・洛尔"。

17 寄生防具：ウアジュラ
(寄生防具：瓦究拉
PARASITE WEAR:vajulla)

220101/★★★★★★★★★☆☆☆

●性能：防御力+155，回避率+100，暗+20

●条件：必要 Lv 89

其它同 15。

防具：盾

1. インビジブルガード
(隐形盾/INVISIBLE GUARD)

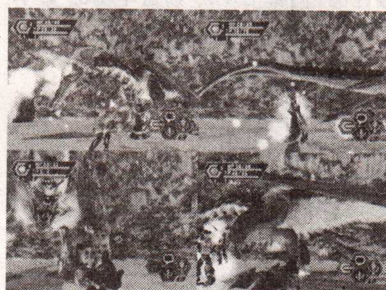
150201/★★★★★★★★★

●性能：防御力+18，回避+73，炎+18，冰+25，雷+30

●条件：必要 Lv.17

●说明：看不见的透明的特殊盾，防御力与可见程度呈反比例增长。

●备考：全职业装备可能。





2. ライトリリーフ
(浮光盾/LIGHT RELIEF)

190201/★★★★★★★★★

●性能：防御力 + 22，回避 + 72，暗 + 25

●条件：必要 Lv17

●说明：以左手为中心将装备者全身包裹在光团中的特殊盾，装备时暗耐性增加。

●备考：全职业装备可能

3. セイクッドガード
(光盾/SACRED GUARD)

160201/★★★★★★★★★

●性能：防御力 + 19 回避 + 87 炎 + 20 冰 + 22 雷 + 8 光 + 15

●条件：必要 Lv.17

●说明：以神圣的光保护装备者的特殊盾。装备期间状态无异常。

●备考：全职业装备可能，全状态变化无效。

4. S パーツ ver1.16(S 组件 1.16 版/S－PARTS ver1.16)

170201/★★★★★★★★★☆

●性能：防御力 + 27，回避 + 62，炎 + 15，雷 + 30

●条件：机械人专用特殊盾组件。

●说明：－

●备考：HUcast、RAcast、RAcasal 装备可能。

5. S パーツ ver2.01(S 组件 ver2.01/S－PARTS Ver2.01)

180201/★★★★★★★★★★☆☆

●性能：防御力 + 25 回避率 + 65 命中度 + 15 炎 + 15 冰 + 10 雷 + 30 暗 + 5

●条件：必要 Lv17

●说明：/备考：同上

6. カスタムバリア ver.00(军用盾 00 版/CUSTOM BARRIER ver.00)

250201/★★★★★★★★★☆

●性能：防御力 + 65，回避 + 65，炎 + 30，雷 + 30

●条件：必要 Lv.66

●说明：军部机械化集团"TEAM00"所使用的盾。手持此盾者为成员之证明。套装组件之一。

●备考：全职业装备可能。

7. リジエネレイトギア试(再生盾试验品/ PROTO REGENE GEAR)

210201/★★★★★★★★★☆

●性能：防御力 + 46，回避 + 85

●条件：必要 Lv.66

●说明：可将装备者的新陈代谢机能活化，持有再生机能的试验品盾，还没有再生机能。

●备考：全职业装备可，收集入手。

8. リジエネレットギア
(再生盾/REGENERATE GEAR)

220201/★★★★★★★★★☆☆

●性能：防御力 + 53，回避 + 87

●条件：必要 Lv.66

●说明：再生盾的完成版，反弹敌人攻击的同时少许回复装备者的 HP。

●备考：全职业装备可能。

9. リジエネレトギア改(再生盾改/REGENERATE GEAR ADV)

230201/★★★★★★★★★☆☆☆

●性能：防御力 + 60，回避 + 89

●条件：必要 Lv.66

●说明：再生盾的完成版改。反弹敌人攻击的同时，少许回复装备者的 HP 和 TP。

●备考：全职业装备可能。

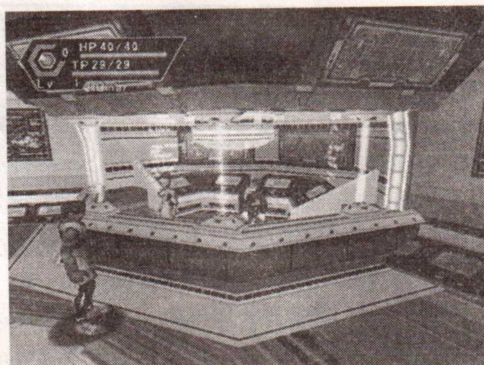
10. コンバットギア
(斗士盾/COMBAT GEAR)

200201

●性能：攻击力 + 35

●条件：必要 Lv.66

●说明：左手装备，装备时回避率等全部无上升，代之以攻击力上升的攻击型装备。



●备考：全职业装备可能。

11. シークレットギア
(机密盾/SECRET GEAR)

1F0202/★★★★★★★★★☆☆

●性能：防御力 + 75，回避率 + 105，炎 + 30，冰 + 30，雷 + 30

●条件：必要 Lv.41

●说明：重视隐密行动机能的特殊盾

●备考：全职业装备可能

12. アトリビュートウォル
(六芒星盾/ATTRIBUTE WALL)

1E0201/★★★★★★★★★☆☆

●性能：防御力 + 79，回避 + 103，炎 + 30，冰 + 30，雷 + 30，暗 + 5，光 + 5

●条件：必要 Lv.41

●说明：装备后全部耐性上升的特殊盾，适用性强。

●备考：全职业装备可能，防御时有小型魔法阵效果。

13. ハンターウォル
(猎人盾/HUNTER WALL)

1D0201/★★★★★★★★★☆☆

●性能：攻击力 + 15，防御力 + 73，回避率 + 135

●条件：必要 Lv.41

●说明：非 HU 不能装备的特殊盾，增加攻击力。

●备考：HU 装备可能，增加的攻击力可超过该角色的攻击限界值。

14. レンジヤーウォル
(机兵盾/RANGER WALL)

1C0201/★★★★★★★★★★☆☆

●性能：命中度+15，防御力+73，回避率+140

●条件：必要 Lv.41

●说明：非 RA 不能装备的特殊盾，增加命中度。

●备考：RA 装备可能，增加的命中度可超过该角色的命中限界值。

15. フォースウォル
（魔导盾/FORCE WALL）

1B0201/★★★★★★★★★★☆☆

●性能：精神力+15，防御力+74，回避率+148，炎+15，冰+18，雷+20

●条件：必要 Lv.41

●说明：非 FO 不能装备的特殊盾，装备时精神力上 41。

●备考：FO 装备可能，增加的精神力可超越限界值。

16. フロウウエンの盾
（弗罗文之盾/FLOWEN'S SHIELD）

240201/★★★★★★★★★★☆

●性能：防御力+64，回避率+76

●条件：必要 Lv.66

●说明：刻有识别番号 52-0003

●备考：HU、RA 装备可能，有同名大剑和铠一同装备…

17. DB'S 盾
（DB 的盾/DB'S SHIELD）

260201/★★★★★★★★★★☆

●性能：防御力+93，回避+71，炎+25，冰+30，雷+25

●条件：必要 Lv.66

●说明：刻有 DB 花文装饰的谜之防具，和同系剑、铠一同装备时性能上升。

●备考：HU、RA 装备可能。

18. デルセイバーの盾
（剑魔之盾/SHIELD OF DELSABER）

1A0201/★★★★★★★★★★☆☆☆

●性能：防御力+65，回避+115，暗+25

●条件：必要 Lv.41

●说明：用剑魔の左手改造成的特殊盾，与同名的剑一同装备时回避率倍增。

●备考：HU、RA 装备可能 FO 不可。

插件：

●320301：
PERFECT/Resist，全耐性加 11

●200301：
God/Ability，全能力加 20

●20410301：
God/Battle，攻击速度大幅增加

●420301：
State/Maintenace，全状态无效

MAG 道具：

●000C03 Call of MAG 502
给 Lv100 级以上的 MAG 吃
ID 为奇数：可变身为恶魔 MAG
ID 为偶数：可变身为兔子 MAG

●010C03 Cell of MAG 213
给 Lv100 级以上的 MAG 吃
ID 为奇数：可变身为鸭子 MAG
ID 为偶数：可变身为燕子 MAG

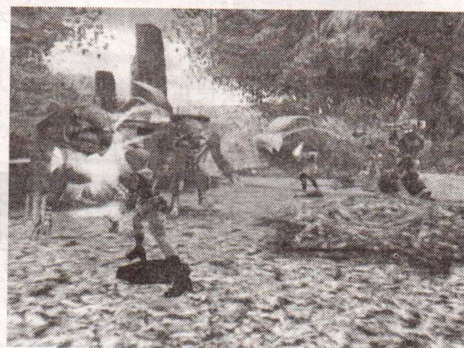
●020C03 Parts of Robo Chao
给至少有 2 项数值为 70 以上的 MAG 吃，可变身为机器查奥 MAG。

●030C03 Heart of Opa Opa
给 Lv120 级以上的 MAG 吃，可变身为 Opa Opa MAG

●040C03 Heart of Pian
给 Lv200 级以上的 MAG 吃，可变身为 Pian MAG

●050C03 Heart of Chao
给 4 项数值均为 35 以上的 MAG 吃，可变身为查奥 MAG！！！

在以上道具中选择你适用的装备，一起来 PSO 的世界中闯荡吧！





株式会社ソニックチーム「PSO」シリーズ/メインデザイナー 酒井智史



株式会社ソニックチーム「PSO」シリーズ/メインプログラマー 節政暁生



株式会社ソニックチーム「PSO」シリーズ/ディレクター 見吉隆夫

超级机器人大战α外传



PS 厂商:BANPRESTO 类型:SLG 发售日:2001.3.29

文/白毛风　责编/WP

第十八话　机械の兽なち

胜利条件:1. 敌全灭
败北条件:1. 母舰被击队 2. 我方全灭

攻略提示:一开始在地图的右侧虽然仅只有5只机械兽,不过随着每回合开始,就会增援4~5只的机械兽。虽然机械兽命中率权差无比,但是皮厚血多也是相当难缠。一时间增加的许多机械兽也是相当棘手的问题,而本关的熟练度条件却又异常的严苛,必须要在4回合之内将山上洞窟的洞口给堵住,还真是有点给强人所难。如果真的要说出拿到熟练度的方法,那真的是必须要不计一切牺牲。首先先将移动力8的梅塔斯(メタス)以及一些移动力慢的MS机体驶入阿卡马(アーガマ)中,然后每回合移动阿卡马必须都要使用加速的精神指令,另外无敌铁金刚(マジンガーZ)、(ゲッタードラゴン)需要帮阿卡马开道,解决部分挡在路上的机械兽(通常都是ジェノサイダーF9)后。在第4回合到达洞窟附近时,将躲在阿卡马的MS部队放出来,努力开出一条通道之后,在由移动力最高的梅塔斯进行封住洞口的任务。而虽然第三回合会有援军出来,不顾如果要强得熟练度的话基本上他们是派不上用场的。严格来说小编会建议放弃这关的熟练度,因为机械兽的资金通常都蛮高的,不赚实在是有点可惜。虽然机械兽会一直不断地跑出来,但是只要过了第5回合就不会再出现了,所以玩家也不需太紧张就是了。

初回出击机体:

アーガマ、ガンダム试作3号机、ゲッタードラゴン、マジンガーZ、トールギスIII、νガンタム、百式改、リ・ガズィ(BWS)、ジェガン、メタス、トーラス、ブルーガー 宝物:1. 资金20000 2. カートリッジ 3. メット 4. プロペラントタンク

熟练度取得:4回合内到达洞窟入口

敌方配置	机体名称	数量	HP	最大射程	最大射程武器	攻击力	驾驶	等级	金钱
敌方初期配置	ジェノサイダーF9	1	10000	7	ジェノサイダーミサイル	2500	人工知能	21	3600
	トロスD7	1	5600	5	ミサイル	2400	人工知能	21	2600
	アブドラU6	1	7800	5	破坏光线	2200	人工知能	21	2800
	ダブラスM2	1	4700	5	ミサイル	1800	人工知能	21	2400
	ガラダK7	1	4500	5	ミサイル	1800	人工知能	21	2200

敌方增援	机体名称	数量	HP	最大射程	最大射程武器	攻击力	驾驶	等级	金钱
第二回合敌方增援	ジェノサイダーF9	1	10000	7	ジェノサイダーミサイル	2500	人工知能	21	3600
	トロスD7	1	5600	5	ミサイル	2400	人工知能	21	2600
	アブドラU6	1	7800	5	破坏光线	2200	人工知能	21	2800
	ダブラスM2	1	4700	5	ミサイル	1800	人工知能	21	2400
	ガラダK7	1	4500	5	ミサイル	1800	人工知能	21	2200
第3回合敌增援	ダブラスM2	2	4700	5	ミサイル	1800	人工知能	21	2400
	ガラダK7	2	4500	5	ミサイル	1800	人工知能	21	2200
第4回合敌增援	ジェノサイダーF9	2	10000	7	ジェノサイダーミサイル	2500	人工知能	21	3600
	トロスD7	2	5600	5	ミサイル	2400	人工知能	21	2600

我方增援	机体名称	驾驶员	等级	推荐武器
第3回合我方增援	アイアン・ギアー(LS)+5组机体			

第十九话 百年の恋

胜利条件:1. 敌全灭
败北条件:1. 我方全灭

初回出击机体:
アーガマ+10组机体
宝物:1. ホバークラフト 2. 大型ゾェネレーター

攻略提示:本关战场主要有一条相当绵长的河流，再加上敌人蛮棘手的，因此建议可以多派一些非光束武器为主的机体，他们躲在河川之中来抗敌。一开始我军若是急着过河，那很有可能在第一回合的时候遭到敌人的夹杀，建议先不用急着过河，将 MS 系机体停留岸边，并且把一些回避率低的机体暂时藏在水中，让敌援军方的光束武器失效。这关敌人数量虽然不多，但是都意外相当的难缠，尤其是敌方一开始配置的杂鱼威多母(ウィドム)，HP 不但到达 12000，攻击威力也很惊人，而且每回合都会回复 HP。另外敌方增援的スモー—具备有“I 力场”可以抵抗光束武器的攻击，需要特别注意。直接打倒哈利(ハリー)的斯莫(ボゥ)，要特别注意当威多母全灭之后她会逃跑，如果担心残留在威多母会对我军造成不必要的麻烦，建议保留一只就可以了。

熟练度取得:打倒ボゥ

敌方配置	机体名称	数量	HP	最大射程	最大射程武器	攻击力	驾驶	等级	金钱
敌方初期配置	アルマイヤー	1	23000	8	メガ粒子炮	3000	ボウ	24	5800
	ザメル	1	7500	8	68セソチカノソ	2800	ウイル	19	3000
	ウィドム	8	12000	7	メガ粒子炮	2400	ムーンレイス兵	22	3600

敌方增援	机体名称	数量	HP	最大射程	最大射程武器	攻击力	驾驶	等级	金钱
第二回合敌方增援	スモー(金)	1	6000	4	ハンドビームガン	2200	ハリー	25	1800
	スモー	4	5500	4	ハンドビームガン	2100	ムーンレイス兵	23	1700

第二十话 黑历史の遗产

胜利条件:1. 守住洞窟(マウンテンサンサイクル)2. 敌全灭
败北条件:1. 敌机体侵入洞窟 2. 母舰被击队 3. 我方全灭

初回出击机体:
アーガマ(或アイアンギアー)+12组机体

攻略提示:由于本关一开始要守住两个洞窟(マウンテンサイクル)，因此必须要将整个部队分成两部分，将速度快、能够飞行的机体派往地图右方的洞窟，而另一部份则留在原地。之前还是敌人的哈利(ハリー)这回合会以我方援军的角色登场，由于机体速度快，就不要吝惜使用他，把他派往右方洞窟并且守住洞口，通常敌人杂兵是没办法碰他一根寒毛的。而留在原地的我军部队也不要闲在那边等待敌军，因为在第 5 回合时敌军的增援部队钢弹 GP－02(ガンダム试作 2 号)会出现在下面的山脚下，并且会向地图上下逃窜。如果要获得本关的熟练度必须要将他击退，因此建议不用守住洞口，直接将部队向下移动，在钢弹 GP－02 会出现的地点等待。要注意的是如果不小心打爆钢弹 GP－02 可是会 GAMEOVER 的，通常只要 HP 打得剩下 1000 以上钢弹 GP－02 就会逃跑，因此尽量控制自己的火力吧！最后，本关卡最大的 BOUNS 就是在洞窟洞口，这里会视玩家的熟练度来决定所获得的机组。熟练度为“易”所获得的机组最棒，へ～天啊!!不过熟练度高的玩家也不要太呕了，因为努力到最后是会有报偿的。

熟练度取得:在ガンダム试作 2 号逃离之前打跑他(HP 剩 1000 以下)。

敌方配置	机体名称	数量	HP	最大射程	最大射程武器	攻击力	驾驶	等级	金钱
敌方初期配置	ガンダムヴァサーゴ	1	12000	8	メガンニック炮	3000	シャギァ	21	5500
	ガンダムアシュタロン(MA)	1	12500	5	アトミケクシザース	2800	オルバ	21	5600
	ドーベン・ウルフ	4	8800	7	インコム	2400	ムーンレイス兵	24	1500
	ゲドラフ	4	3900	4	ビームライフル	1700	ムーンレイス兵	23	1100
	ハンマ・ハンマ	3	4500	6	有线式ビーム炮	2100	ムーンレイス兵	23	1200
	ザクⅢ	3	5000	6	ビームキャノン	2200	ムーンレイス兵	23	1200
	コンティオ	4	3500	5	胸部ビーム炮	2200	ムーンレイス兵	23	1200

第二十一话 地上をこの手に

胜利条件:1. 敌全灭 2. 防卫龙马
败北条件:1. 龙马被击坠 2. 母舰被击坠 3. 我方全灭

初回出击机体:

ゲッタードラゴン、战舰＋12组机体
宝物:1. 资金 15000　2.BS 400

攻略提示:一开始龙马便不顾其他人的阻止,冲向敌方头目巴特(バット)的面前,但却被巴特闪电一击打成HP减半、EN变O、气力剩50多、而且还不能变形的废材,接下来本关就正式开始了。由于本关卡地形的阻碍实在是太大了,所以不要跟自己过不去派一些在路上行走的机组(移动力5权只能移动两格),除非和母舰搭配移动,不然本关还是建议多派些能飞行移动的机组。盖特龙号(ゲッタードラゴン)虽然被打成这附德性,最好马上把他降落到地上面,并且配合精神指令来补充HP。ENO还是可以走路的,所以首要之务便是将盖特龙走到河里面,躲避敌人的攻击(建议都要选择防御)。而我方母舰如果一开始是选择阿卡马(アーガマ),搭配精神指令"加速"大约在第3回合就能接盖特龙上舰,如此一来盖特龙号被击坠的危机就没啦(大然其他机组还是要适时地保护阿卡马)。接下来是熟练度的取得,本关要求将巴特击　就能获得,除了等级高达28、HP高达30000以外,最大的问题就是他的HP剩下30%以下他就会逃跑,另外就是当巴特的杂鱼部下被全灭之后也会逃跑,要特别留意就是了。

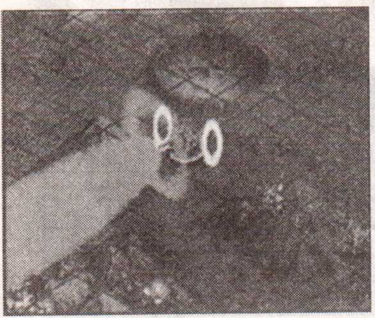
熟练度取得:打倒バット

敌方配置	机体名称	数量	HP	最大射程	最大射程武器	攻击力	驾驶	等级	金钱
敌方初期配置	ゾリ	1	30000	8	突风	2900	バット	28	5100
	恐龙ジェット机	12	2500	4	怪光线	1500	恐龙士兵	26	1200
	バド	7	5000	6	怪音波	2100	人工知能改	25	3000

第二十二话 谜样的陆行战舰(谜のランドシップ)

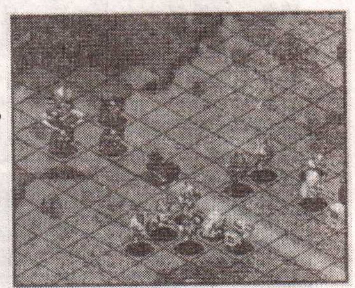
胜利条件:1. 敌全灭
败北条件:1. 母舰被击坠 2. 我方全灭

攻略提示:一开始剧情会发生泰坦3(ダイターン3)与钢铁之轮(アイアン・ギアー)互相误认对方是敌人的事情,双方还因此大打出手。用我方的钢铁之轮去当泰坦3的对手其实是不智之举。因为泰坦3在第3回合就会加入我方,为了长远之计,建议玩家一开始不需要去攻击泰坦3,尽可能全部采取防御的姿态、或者是干脆拼命的逃跑(不过超级龟速的钢铁之轮还是会被泰坦3给追上就是了……)。接下来第三回会敌军的部队会正式出场,而我方的援军也会出现。



虽然兽战机队可以合体成断空我(ダンクーガ),但如果玩家要取得熟练度的话,小编还是建议以兽战机队单机迎击敌人。本关的熟练度条件是要打爆迪普(テインプ),由于迪普会在敌军剩下10只的下一回合开始"落跑",因此建议玩家从阿卡马派出的机组在一开始就直接往上方移动,然后以逸待劳准备拦截迪普,至于另一边的兽战机队、布莱卡等等机体则是全力围剿杂兵(这就是小编不建议让兽战机队合体的原因)。阿卡马的部队可以将准备逃跑的提夫团团围住,这样子他就没办法逃走了。虽然这次迪普不管HP剩下多少都不会强制撤退,不过取得熟练度的条件是必须在七回合内击爆他,看来必须要多派点超级系的机器人出战了。





熟练度取得:七回合内击爆迪普

第二十三话 Lorelei之海

胜利条件:1. 5回合之内让贾米尔(ジャミル)接触到钢弹DX(ガンダムダブルエックス)

败北条件:1. 5回合之内贾米尔未能接触到钢弹DX 2. 贾米尔被击队 3. 母舰被击队

攻略提示:一开始作战会要求在5回合之内让贾米尔(ジャミル)接触到钢弹DX(ガンダムダブルエックス),其实不会很难,只要配合我方能够飞空移动的机组,大约在3回合左右就可以到达了,但是如果要获得熟练度的玩家就不太需要急攻,因为敌方会在贾米尔接触到钢弹DX后出现援军,因此我们可以把握住一开始的5回合将敌方初期的杂鱼战力全灭。还好敌方的机体并不会相当难缠(都是游戏初期出现的机体),应该不容易构成玩家的威胁,唯一要注意的是会有几只陶拉斯(トーラス)会跑到水里面。建议出场的机体可以派盖特龙号,然后再变形成盖特海神号在水中迎击。第五回合贾米尔接触到钢弹DX之后会发生事件。如此一来卡洛特(ガロード)便会搭上钢弹DX。接下来胜利条件会变成"保护卡洛特四回合",所以要拿熟练度的玩家们只有4回合的时间将敌方的援军全灭(包括钢弹巴沙格(ガンダムヴァサーゴ)、钢弹亚修塔罗(ガンダムアシュタロン),而且这次不管HP剩多少他们兄弟俩都不会跑),而我方也有高达8架的马克罗斯(マクロス)系机体会登场救援,整体上应该是不难才对。

敌方配置	机体名称	数量	HP	最大射程	最大射程武器	攻击力	驾驶	等级	金钱
敌方初期配置	ガンダムヴァサーゴ	1	12000	8	メガンニック炮	3000	シヤギァ	30	5500
	ガンダムアシュタロン	1	12500	6	シザースビーム炮	2800	オルバ	30	5600
	トーラス(MD)·飞行型态	4	2700	5	ビームカノン	1900	A1	27	800
	サーペント	3	3300	6	ベームキャノン	2000	A1	27	900
	トーラス(MD)	4	2700	5	ビームカノン	1900	A1	27	800
	ザメス	4	6000	8	68センチカノン	2400	A1	27	3000

熟练度取得:敌增援后4回合之内将敌全灭

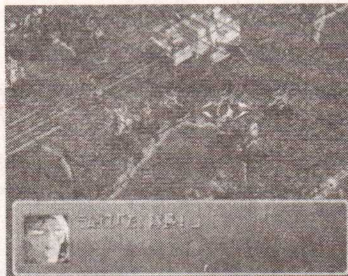
第二十四话 大地の守护神

胜利条件:1. 敌全灭

败北条件:1. 铁也或荣恩(ジュン)被击队

宝物:1. コンプューター・コア 2. デュアルセンサー

攻略提示:一开始虽然只有大魔神(グレートマジンガー)和维纳斯A(ビューナスA),不过到了第二回会有援军断空我(ダンクーガ)加入战局,如果玩家不打算拿熟练度的话,其实本关是相当的简单。只要等待第4回合我方援军出场、然后再一起合流打敌人即可。但是呢!想要获得熟练度的玩家就要注意了,因为本关的熟练度条件是要在六回合之内将丹提(ダンテ)打倒,因此一开始的大魔神和继空我就要不断地向上冲,这样才可能有时间打倒丹提。虽然在路上会遇到一些机械兽杂兵,不过为了节省等一下与丹提激战时的EN量,小编建议一路下来都尽量以防御来面对敌人的攻击。而第四回合登场的我方援军马上必须要向左移动来援助大魔神等人。只要搭配"必中"、"热血"等等精神指令,要击倒丹提并不是难事。打倒丹提之后敌方会派出超强力的机体スレードゲルミル(HP高达55000),不过只要我方超级系机器人围起来扁,大约扁到HP剩下70%对方就会撤退了。



敌方配置	机体名称	数量	HP	最大射程	最大射程武器	攻击力	驾驶	等级	金钱
敌方初期配置	ダンテ	1	10000	7	怪光线	2600	ダンテ	31	3900
	オベリウス	3	5600	6	破坏光线	2400	人工知能改	28	3500
	アルンス	3	7800	5	怪光线	2600	人工知能改	28	3600
	ズガール	4	4700	5	怪光线	2400	人工知能改	28	3700
	ジャラガ	5	4500	5	破坏光线	2400	人工知能改	28	3000

熟练度取得:在六回合之内击队丹提(ダンテ)

第二十五话 再也不会相逢的感觉

胜利条件:1. 敌全灭
败北条件:1. 母舰被击队 2. 我方全灭
宝物: 1.BS400 2. ナノマシンユニット 3. スラスターモジュール

攻略提示: 本关的难度并不会太高，虽然一开始派出来的是放在冰箱里面很久的机组(真正堪用的可能只有钢弹 DX 吧),不过玩家也不要太气馁,就当作是练经验值的好机会吧。不过本关的熟练度条件是在 11 回合内清光所有的敌军(包括援军),而援军一共会出现两次,所以基本上玩家的动作要很快。一开始最好由钢弹 DX 带领着 2、3 只移动力较高的机体前往地图下方,把停在那边不动的杂鱼给清干净后。接下来新的敌方增援会出现在地图的左方。这次的数量会比较多,其中还包括一艘 HP27000 的卡巴利耶 (ガバリエ)。虽然一直有人说这可能是阳动作战(就是所谓声东击西),但玩家根本不需要去理会。紧接着我方会派出 7 组机体出来援助，建议会成高飞行机动性、以及高攻击力两种类型,高攻击力的机体直接派往敌方援军处以最短的时间全灭敌军,而高机动性机组则飞往地图的左上方(第 2 次敌方援军出现处)等待敌军的光临。基本上本关的敌军机组都不强(除了卡巴利耶之外),我方的机体要应付通常都是游刃有余的，因此想要在 11 回合全灭敌军并不是件难事。不过敌方第 2 次的敌援军会出现在山丘上(地形修正高达 30%),这是比较需要注意的地方。将敌军全灭后会发生艾尔琪(エルチ)与蒂法(ティファ)被敌军掳走的事件。へ~请不服输的玩家不要在尝试用我方的机体将弗利登(フリーデン)、钢铁之轮(アイアン・ギア)围起来阻止敌军接近的举动,因为小编已经试过了,这是没有用的,请玩家不要再多花时间了~。

敌方配置	机体名称	数量	HP	最大射程	最大射程武器	BS	攻击力	驾驶	等级	金钱
敌方初期配置	プロメウス	5	5000	5	ナパームガン	10	2000	ガレーカー	29	1400

熟练度取得: 11 回合之内将敌全灭

第二十六话 向辽阔的蓝天发誓

胜利条件:1. 敌全灭
败北条件:1. 我方任何一机组被击队
宝物:1. ソーラバネル

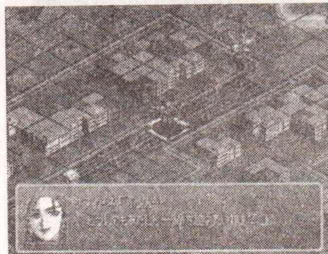
攻略提示: 在进人本关之后，游戏会因为熟练度多寡而在路线上的分歧,游戏难易度为“难”时才能进入本路线。本关分为前后两篇地图,前篇地图没有什么值得攻略提示的部分,主要的剧情是为了后篇作伏笔。一开始没多久兽战机队便会合体成断空我，但盖特小队却因为意见分歧而继续以小飞机的姿态战斗。把恐龙ジェット机打得剩下一只时便会发生剧情,武藏的海神号(ポセイドン号)会被敌军击坠。接下来剧情会转到后篇的地图,一开始我方只有狮虎号(バド)阻止而没办法合体。幸好盖特机的运动性高,敌方杂鱼根本不是对手。玩家们不用去攻击巴特(因为一点效果也没有),建议是将盖特三机向地图下方移动,然后跟第四回合登场救援的兜甲儿合流。第四回合兜甲儿登场后，此时在敌方阵营竟然出现了大魔神(グレートマジンガー),大魔神并且开始向兜甲儿发动攻击。其实铁也是受到丹提(ダンテ)的精神控制,所以只要让甲儿搭配盖特机的援助，应该很轻易地就能打倒丹提。打倒丹提之后盖特小队受到了铁也跟甲儿友情的感召,终于顺利地合体成盖特龙号。打倒丹提之后敌方会增援一只史上最强的机械兽毕格多隆 (ピクドロン，HP 高达 45000),建议在战场上的 3 只机体先暂时不要移动,等待下一回合登场的援军火力支援。最后打倒哥根大公(ゴーゴン)之后暗黑大将军会出现，打败他之后就过关了。基本上这是蛮热血的一话,不过敌人的机械兽也蛮多的,要特别注意就是了。

敌方配置	机体名称	数量	HP	最大射程	最大射程武器	攻击力	驾驶	等级	金钱
敌方初期配置	恐龙ジェット机	12	2500	4	怪光线	1500	恐龙士兵	23	1200

熟练度取得: 用兜甲儿打倒丹提(ダンテ)

第二十七话 贺拉的意气

攻略提示：由于一开始便要让泰坦3(ダイターン3)和其他三架机体包围住钢铁之轮（アイアン・ギアー），而且到了第二回合敌军的数量会变得相当的多，再加上本关的熟练度取得是必须在三回合内包围住钢铁之轮，因此想拿熟练度的玩家们最好多派一点移动力高、攻击威力不弱的飞行机组（强烈建议马克罗斯系（マクロス）的飞机们），而泰坦3也建议变形成飞行型态，全力冲向



钢铁之轮。想要在三回合内包围住钢铁之轮的玩家另外要注意的是，千万不要让钢铁之轮跟HP高达25000的デラバスギャラン接触到，这样大概只能重新再来一次了。(通常被接触到的机率还蛮高的，如果不怕遭到敌人围剿，倒是建议派移动速度快的机体去挡一下钢铁之轮的去路。)成功地将钢铁之轮围住以后，接着会发生万丈侵入钢铁之轮，并且救出人质的事件。事件结束后我方的吉隆(ジロン)会驾驶新机组——重装机甲(ウォーカーギャリア)登场。而敌方也会派出增援。虽然不忍心，但是钢铁之轮还是要打爆它才能过关，不过当钢铁之轮被打的HP剩50%时会瞬间补满(而且贺拉还会加气力值)、下一回贺拉攻击时还会使用"必中"的精神指令，玩家要特别注意。

胜利条件：1. 将钢铁之轮(アイアン・ギアー)四周围住(包围机体必须包含ダイターン3)
败北条件：1. 钢铁之轮(アイアン・ギアー)到达中央圆顶 2. 钢铁之轮(アイアン・ギアー)被击 3. 万丈被击坠 4. 母舰被击坠
宝物：1.BS400 2. 资金15000

敌方配置	机体名称	数量	HP	最大射程	最大射程武器	攻击力	驾驶	等级	金钱
敌方初期配置	アイアン・ギアー	1	——	7	200mm炮	——	ホーラ	32	2500

熟练度取得：三回合内包围钢铁之轮(アイアン・ギアー)

第二十八话 依诺塞特的黑历史

攻略提示：本关一开始是吉隆(ジロン)的重装机甲与多伦(トロン)的单挑对决，如果玩家希望这个暴力女加入的话，那么一开始只能用拳头(パンチ)攻击她，只要打到第三回合她还没死，那么她在敌方援军出现时会以助拳的身份帮助我方(但是玩家并不能操作，不过过关之后她就会加入)。另外，由卡拉斯(カラス)所率领的敌军会在第3回合时登场，数量虽然有点惊人，但都是杂鱼等级。其中贺拉(ホーラ)也会出现在敌军之中，不知是机体变烂了还是怎样，贺拉对我军根本构不成任何威胁。唯一要注意的是我方部队在迎击敌军的同时，玩家也要派几只机体守护在钢铁之轮(アイアン・ギアー)身旁。因为在第五回合敌方母舰葛雷塔・卡利(グレタ・ガリー)会变形成机器人然后向钢铁之轮冲过来，顿时钢铁之轮会被打得剩下不到10%的HP，之后还会出现敌援军将钢铁之轮团团包围住。怕母舰被打爆的玩家其实也不用担心，赶快把科特塞特(コトャット)的精神指令"根性"搬出来吧(以笔者不曾锻炼过科特塞特的等级，他的根性还可以使用个四次)，大概加个四次HP就满了，钢铁之轮又是一尾活龙了。接下来我方的援军瓦尔希欧妮R(ヴァルミシオーネR)会出现在钢铁之轮的下方，结合其他机组的火力将卡拉斯给消灭掉吧。本关的熟练度条件是将卡拉斯(カラス)给击坠，不但没有时间限制而且卡拉斯HP不管剩下多少他都不会跑，玩家可以轻松解决杂鱼之后再全力消灭他。

胜利条件：1. 击坠グレタ・ガリー
败北条件：1. 母舰被击坠 2. 我方全灭
宝物：1. 资金15000 2. 高性能ガソリンエンジン

敌方配置	机体名称	数量	HP	最大射程	最大射程武器	攻击力	驾驶	等级	金钱
敌方初期配置	カプリコ	1	4800	6	ミサイルポッド	2350	トロン	33	1300

熟练度取得：击落卡欧斯

第二十九话 女人就像万花筒

攻略提示：一开始只有伊萨姆(イサム)、加尔多(ガルド)、米莉亚(ミリア)等三架机体，其中依萨姆因为也感染到了拉特热，所以气力只有**80**而已，而加尔多跟米莉亚似乎因为有外星的血统而丝毫不受影响。一开始只要让伊萨姆到达左上方地图边缘，钢铁之轮(アイアン・ギア)就会登场救援(或者是等到第**5**回合)；因为我方全体队员全都感染到了这种怪病，所以出场时的气力全都只有**81**而已，不过山普格尔系(ザブングル系)的驾驶员不知道为什么却全部没事，基本上建议是多派些山普格尔系的机组出击。而回舰注射疫苗的伊萨姆也建议布莱特继续派他出场(气力回复到**100**)。在我方增援之后敌军也会出现增援部队，这时会发生钢铁之轮杀入敌阵的事件，因为钢铁之轮很容易受到敌军围剿，建议由一开始的加尔多、米莉亚飞过去支援它，而我方援军也紧跟着上去。当敌军被打得剩下**8**只左右时，艾露琪(エルチ)会驾驶着基亚基亚(ギア・ギア)出现在地图上方的区域，不管玩家需不需要熟练度，笔者建议玩家先将下方敌军全灭之后再攻击艾露琪所带来的援军部队。本关的熟练度条件是先将敌军全灭之后(当然要记得保留一只基亚基亚)，再让吉隆(ジロン)去说得艾尔琪两次。两次说得之后艾尔琪会逃跑，如果这时候还有敌方机体没有清光，那么玩家们可是会拿不到熟练度的唷。



胜利条件：1. 伊萨姆(イサム)、加尔多(ガルド)、米莉亚(ミリア)到达目标地点
败北条件：1. 我方任一组被击坠
宝物：1. コンピューターコア 2. VR メット

敌方配置	机体名称	数量	HP	最大射程	最大射程武器	攻击力	驾驶	等级	金钱
敌方初期配置	ブラン	12	3800	6	対 WH ミサイルランチャー	2200	A1	33	1000

熟练度取得：敌方机体只剩下基亚基亚(ギア・ギア)的条件下，用吉隆(ジロン)说得艾露琪(エルチ)两次。

第三十话 依诺塞特的统治者

攻略提示：虽然本话一开始会出现两个选项，不过小编建议玩家还是选择下面的选项“奇龙策を采用する”，因为如果选择了“强攻策を采用する，的话，除了一开始敌方的配置不太一样以外，最惨的是玩家将没办法去拿到热练度。虽然说下方的选项是声东击西术，不过笔者还是建议玩家一开始就往右上方冲刺，主要除了要援助第四回合登场的弗利登战舰(フリーデン)外，另外也要把握时间说得一些人。首先在第**3**回合敌方会有普露兹(プルツー)驾驶クイン・マンサ登场，这时候玩家必须要派杰特(ジュドー)前去说得，说得之后将普露兹打爆，这样一来本话结束她就会加入。另外本关战舰级的敌人相当多，如果不要熟练度的玩家可以在这里大赚一笔高额的资金。最后最重要的就是吉隆(ジロン)可以说得艾露琪(エルチ)，说得之后不管是打爆她或是达成胜利条件都会逃向巨大圆顶(**DOOM**)，而吉隆(ジロン)也会跟着追上去。本关熟练度的条件是弗利登舰登场后**3**回合之内到达指定的巨大圆顶，由于弗利登会在第**4**回合出场，因此如何把握这短短的**7**个回合完成这么多事情，这就是游戏对玩家们出的严苛课题了。如果真的来不及，那小编建议玩家把重心分别放在“说得两个女孩”、“努力赚资金和经验值”或者是“放弃熟练度”上面，至于如何取舍……这就要靠玩家们自己衡量罗。

胜利条件：1. 弗利登(フリーデン)抵达巨大圆顶
败北条件：1. 母舰遭击坠 2. 吉隆(ジロン)被击坠 3. 我方全灭

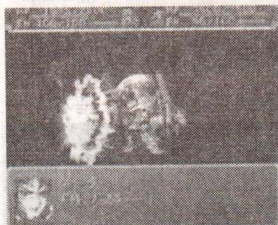
敌方配置	机体名称	数量	HP	最大射程	最大射程武器	攻击力	驾驶	等级	金钱
敌方初期配置	キプロス	1	40520	8	200mm 连装炮	2950	ティンプ	38	7200
	ギア・ギア	1	40000	7	200mm 主炮	2900	エルチ	37	7100
	ガバリェ	1	31050	8	127mm 连装炮	2600	ホーラ	21	6900
	デラバスギャラン	1	28750	8	200mm 连装炮塔	2650	ビックマン	38	7000
	ドラン	1	5500	6	8 连ロケットランチャー	2400	グレタ	37	2000
	ドラン	5	5500	6	8 连ロケットランチャー	2400	ブレーカー	35	1000
	カプリコ	5	4600	6	ミサイルポッド	2250	ブレーカー	34	1300
	ガラバゴス	5	6210	6	ロケット弹ポッド	2300	ブレーカー	35	1800

熟练度取得：弗利登母舰(フリーデン)出现后 **3** 回合内抵达指定的巨大圆顶(**DOOM**)

第三十一话 依诺塞特的统治者(后)

胜利条件: 1. 到达目标地点
败北条件: 1. 我方任何一机组被击坠
宝物: 1.BS800 2. 超合金Z 3. スーパーリペアキット 4.(见表)

攻略提示: 我方一开始的机组虽然并不是挺强的，但是用来对付盘据在基地内的杂鱼们还真是绰绰有余，因为地形有点像迷宫那样拐来拐去，因此建议多派些移动力高的飞行机组，甚至可以考虑一下将一些冰箱级的人物拿出来练一下。第2回合会有大批的援军出现。这时玩家们要特别的注意，因为移动速度而落单的VF－IS等飞行机组很容易成为敌人攻击的焦点，尤其是移动路线上必须经过攻击距离高达8的萨美尔(ザメル)面前，所以这些机体也很容易遭到狙击。本关有个相当重要的隐藏机体放置在地图编号4的地面上，熟练度难的玩家可以获得Hi－ν ガンダム，而熟练度普、易的玩家也会拿到ガンガム HWS(呜～熟练度高终于出头天了!!)。接下来当我方的机体到了地图上方的区域时，这时又会有另一批援军登场（其中最过分的是，这次竟然会有9只布兰（ブラン）挡住出入口)，而迪普）テインプ）也会开着一架长得蛮像山普格尔的机体出场。打倒了阻挡的敌军之后，接下来只要到达指定的地点就过关了。

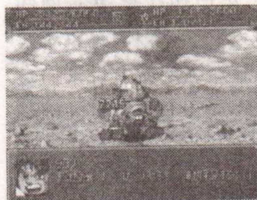


敌方配置	机体名称	数量	HP	最大射程	最大射程武器	攻击力	驾驶	等级	金钱
敌方初期配置	ブラン	4	3800	6	对WHミサイルランチャー	2200	高性能A1	35	1000

第三十二话 烧灼天地之剑

胜利条件: 1. ガンダムアシュタロン HP剩下10%以下 2. 敌全灭
败北条件: 1. 击坠欧鲁卡（オルバ）2. 母舰被击坠 3. 我方全灭

攻略提示: 本关是投资报酬率极低的关卡之一，首先敌方机体多而且难打，但是每一只的资金都少得可怜，尤其像威多姆(ウォドム)那种HP高达144000的机体，没想到打爆它资金却只有3600，真是少得可怜(开始有点怀念机械兽了～)。如果玩家舍得不赚钱，那么笔者会建议玩家将攻略的重心放在拿熟练度、也就是阻止欧鲁巴(オルバ)身上。通常如果置之不理，欧鲁巴大约会在第七回合顺利地到达战舰アルマイセ一处，这样子本关就会结束了（当然熟练度也没得拿…)。为了阻止欧鲁巴，笔者会建议玩家一开始就往敌方大军集结处冲（反正欧鲁巴也是朝这方向前进)，大约在第四、五回合玩家就会跟欧鲁巴接触了，想赚取熟练度的玩家一定要切记，千万千万不能打倒欧鲁巴的哥哥夏基亚（シャギア)，因为只要你一打倒夏基亚，欧鲁巴便会在自己身上加“集中”、“钱壁”的精神指令，这时候想要打他就等于是天方夜谭了。攻击欧鲁巴的时候要注意不要把他给打爆，因为剧情上蒂法(デファー)现在是落在欧鲁巴的手里，所以玩家必须要小心翼翼地将欧鲁巴的HP打得剩下10%以下，这样子就可以获得熟练度了。不过欧鲁巴逃走之后还会出现核爆事件，所有的机体必须在5个回合之内抵达地图的边缘逃离，顺利过关之后便会出现路线分歧的选项。



敌方配置	机体名称	数量	HP	最大射程	最大射程武器	攻击力	驾驶	等级	金钱
敌方初期配置	ガンダムヴァサーゴ	1	12000	8	メガンニック炮	3000	シャギア	39	5500
	ガンダムアシュタロン	1	12500	5	アトミックシザース	2800	オルバ	39	5600
	アルマイヤー	3	23000	8	メガ粒子炮	3000	ムーンレイス兵	36	5800
	ウォトム	7	14400	7	メガ粒子炮	2700	ムーンレイス兵	36	3600
	リグ・コンティオ4	4	6700	8	ヴァリアブルメランチャー	2800	ムーンレイス兵	36	1900
	ドーベン・ウルフ	5	8800	8	メガランチャー	3000	ムーンレイス兵	36	1500
	ザクIII改	5	7200	3	ビームキャノン	2500	ムーンレイス兵	36	1300
	メッサーラ(MA)	4	8500	6	メガ粒子炮	2800	ムーンレイス兵	36	2500

熟练度取得: 将欧鲁巴的HP打到10%以下

第三十二话 飞吧！前往宇宙

胜利条件：1. 7回合以内将拉·凯拉姆（ラー·カイラム）与索雷优（ソレイユ）以外的敌机体全部击坠
败北条件：1. 不能完成胜利条件 2. 拉·凯拉姆（ラー·カイラム）或索雷优（ソレイユ）被击坠 3. 母舰被击坠 4. 我方全灭

攻略提示：本关过关的条件是要在七回合之内将拉·凯拉姆(ラー·カイラム)以及索雷优(ソレイュ)以外的敌机体全部击坠，但是除了一开始的敌军高达19只之外(其中还包含了アルマイヤー、ウォドム等等HP破万的家伙)，而且敌方还会有三次的增援，严格来说还真有点难度，因此不管玩家要不要获取熟练度，笔者的建议还是一个字——“冲”。敌军主要集结地在右下方的小岛上面，因为隔了一个范围蛮大的海，所以对于一些行走于陆地的机体相当不利，第2回合时艾妮尔(エニル)会出现城市地区，所以部分不会飞的机组可以先往城市的方向移动，击坠了艾妮尔之后再往陆地的下方前进，然后将第四回合增援的敌军部队消灭。虽然第四回合增援的イーゲル等级蛮高的，但是他如果跑到水里面就成了废柴，玩家可以用飞行机组在水面上慢慢地修理他就行了。基本上如果玩家能够善用精神指令，在七回合左右便将敌全灭应该是没问题。但是，如果想要获得本关的熟练度的话（在六回合之内全灭敌人），那就要靠玩家们自己的功力罗。

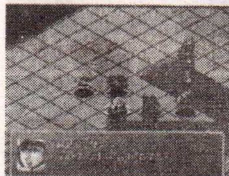


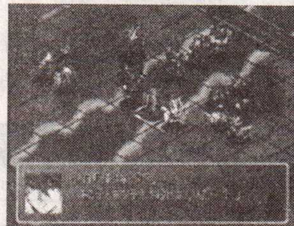
熟练度取得：六回合之内将拉·凯拉姆(ラー·カイラム)与索雷优(ソレイュ)以外的敌机体全部击坠

第三十三话 逆X起动

胜利条件:1. アルマイヤーHP30%以下
败北条件: 1. アルマイヤー到达地图边端 2. アルマイヤー击坠 3. 任何一我方机体被击坠
宝物:1. ソーラーパネル

攻略提示：虽然本关是延续上一关的剧情，但是笔者记得上一话准备要飞上宇宙的机组明明没有那么少啊~?算了。一开始的作战要求要在米多加鲁多(ミドガルド)逃掉之前将他的HP打得剩30%以下，由于我方的机体移动力都蛮不错的，建议是先将米多加鲁多(ミドガルド)周围的杂兵梅萨拉(メッサーラ)清个剩下一两只，然后再让我方的机体将米多加鲁多包围起来。一阵围攻之后很容易就将米多加鲁多给打跑了。不过在米多加鲁多的HP剩下30%的时候会出现大量的敌援军，这时候要特别小心被围剿的命运（尤其是布莱卡)。而强力的敌人逆X(ダーンX)以及邦迪特(バンデット)会在下一回合登场，这两人的高攻击与高命中率一定会让玩家吃尽苦头的，玩家们要特别留意。尤其一开始为了包围米多加鲁多一定消耗许多SP，因此接下来很容易陷入苦战。不过逆X(ターンX)会在第7回合逃走，所以要赚资金经验值还是赚熟练度就由玩家们自己取舍了。本关熟练度只要在7回合之内将逆X(ターンX)的HP损伤到60%以下就可以了，在一阵猛攻之下应该不难达成才是。





敌方配置	机体名称	数量	HP	最大射程	最大射程武器	攻击力	驾驶	等级	金钱
敌方初期配置	アルマイヤー	1	23000	8	メガ粒子炮	3100	メドガルド	40	5800
	メッサーラ	4	8500	6	メガ粒子炮	2800	ムーソレイスヒ兵	38	
	ウォドム	4	14400	7	メガ粒子炮	2700	ムーソレイスヒ兵	38	3600

熟练度取得：7回合之内将逆X(ターンX)损伤到HP60%以下

第三十四话 超越时间的对决

胜利条件: 敌全灭
败北条件: 1. 罗兰(ロラソ)被击坠 2. 母舰被击坠 3. 我方全灭

攻略提示: 这是一个蛮热闹的一关(笑),一开始敌方大军虽然会集结在地图的右下方,但是敌军杂鱼机体并不是很强,而且这一话敌方援军真的是多的吓死人,建议一开始先保留我方的战力来对付初期的敌人。大约把全部的兹萨(ズサ)跟两架威多姆(ウォドム)打爆之后,敌方马上就会有新的援军出现在地图右上方位置,接下来就是比较难缠的激战了。由于敌方的钢弹巴沙格(ガンダムヴァサーゴ)、钢弹亚修塔罗(ガンダムアシュタロン)的能力很高,玩家一时之间可能没办法将之击灭,不过下方的敌军暂时不会有任何动静,因此建议先将我方火力全部集中在这一次的敌增援军上面。等解决完之后在往下进攻。大约将敌方机体打得剩下不多时,地图左上方又会出现新的敌军,一看竟然是逆X(ターンX)和熊猫女!在他们还没下来夹击我方之前尽快将敌军初期的部队全数消灭光,接下来就可以专心对付逆X了。大约将逆X的HP打到一定程度时他会撤退,同时也可以赚到熟练度。不过玩家还不能松懈,因为逆X跑了以后卡门·卡门(カーメン=カーメン)马上就会登场,月球还真是热闹啊…。打到这里如果弹药即将耗尽的话,笔者会建议玩家努力向卡门卡门旗舰(カーメン·カーメン)旗舰进攻,只要他的HP剩下不到50%他就会撤退了。

敌方配置	机体名称	数量	HP	最大射程	最大射程武器	攻击力	驾驶	等级	金钱
敌方初期配置	アルマイヤー	1	12000	8	メガ粒子炮	3100	ミドガルド	41	5800
	アルマイヤー	2	12500	8	メガ粒子炮	3000	ムーンレイス兵	38	5800
	ウォドム	5	2700	7	メガ粒子炮	2700	ムーンレイス兵	38	3600
	ズサ	8	3300	5	ミサイルポッド	2200	ムーンレイス兵	38	950
	マヒロー	1	2700	7	ビーム炮	2700	スエッソン	41	2300
	マヒロー	6	6000	7	ビーム炮	2700	ムーンレイス兵	39	2300

熟练度取得: 损伤逆X(ターンX)一定程度的HP

第三十五话 封印黑历史的东西

胜利条件: 1. ラー·カイラム到达目标地点
败北胜利: 1. ラー·カイラム被击坠 2. 使用MAP兵器 3. ウツソ被击坠 4. 我方全灭

攻略提示: 本关目的是要将拉·凯拉姆(ラー·カイラム)开到目标地点。坦白说,这是一个相当大的难题,因为敌方机体G比特(Gビット)的能力相当高,不但有援助的能力,而且每打爆一只又会马上补充回来,虽然这是一个赚钱和赚经验值的好机会,不过为了获取熟练度,基本上还是建议玩家尽量不要将G比特(Gビット)给打爆。本关赚取熟练度的条件是要在3回合内让拉·凯拉姆(ラー·カイラム)到达目标地点,基本上是不难,首先让布莱德使用精神指令"加速",在第2回合时到达地图下方的基地上面,并且让拥有援助能力的机体伴随在侧,接下来就要祈祷这一回合敌人攻击时不会将拉·凯拉姆给打爆(建议以防御来还击)。第3回合一开始先由我方机体将阻挡拉·凯拉姆的G比特给打爆,接下来再让拉·凯拉姆(记得要加速指令)和量产型休葛拜因MK-II(量产型ヒュッケバインMK-II)出现,不过在这极短的回合里面对方根本就没办法攻击到玩家。如果不想拿熟练度的话倒是可以先派些人将增援的机体干掉(打爆了不会增援)。





敌方配置	机体名称	数量	HP	最大射程	最大射程武器	攻击力	驾驶	等级	金钱
敌方初期配置	Gビット	26	6800	8	ビームバズーカ	2300	高性能AI	40	2000

熟练度取得: 3回合内让拉·凯拉姆(ラー·カイラム)到达指定地点

第三十六话 被夺走的真盖塔

胜利条件：1. 除了甲儿以外我方全机体到达地图边缘
败北条件：1. 我方任一机体被击坠

攻略提示：本关最主要的过关条件就是让无敌铁金钢(マジンガーZ)以外的机体逃往地图的边缘，建议是从右上方的地图逃脱既可。首先先用无敌铁金钢和盖特一号(ゲッター1)将敌右方的包围网杀出一条通道出来，然后让HP低、但移动力最快的バトルクラフト、ブルーガーー和ボルト・ランダー先逃出去，而移动力慢的戴安娜A(ダイアナソA)要尽量随伺在铁金钢的周围，接下来让铁金钢和盖特1号交叉援助戴安娜A，当然铁金钢和盖特1号必须要著陆才有办法援助。一开始包围的加拉卡(ジャラガ)并不会攻击，一直要等到第4回合之后它们才会开始移动，因此玩家不需要太担心。让铁金钢之外的其他机体脱离战区之后，这时敌军会出现援军。由于数量很多，因此建议玩家让铁金钢加上铁壁之后边逃边打。大约等到我方撤退后3回合，敌方会出现真·盖特1号(真·ゲッター1)，接着剧情会发生，第36话的前半段也会结束。





敌方配置	机体名称	数量	HP	最大射程	最大射程武器	攻击力	驾驶	等级	金钱
敌方初期配置	ミケロス	1	23000	7	破坏光线	2300	ゴーゴソ	43	7100
	ジェノサイダーF9	2	8500	7	ジェノサイダーミサイル	2500	人工知能	41	3600
	グシオスβII	8	14400	5	腐食光线	2500	人工知能改	41	2900
	ジャラガ	10		5	破坏光线	2300	人工知能改	41	3000

第三十六话 被夺走的真盖塔(续)

胜利条件：1. 真·ゲッター的HP剩10%以下 2. 铁也与甲儿接触
败北条件：1. 任一我方机体被击坠

攻略提示：一开始的攻略重点就是要让铁也的大魔神(グレートマジンガー)与甲儿的无敌铁金刚(マジンガーZ)接触，将包围在铁金刚周围的杰恩II(ゼンII)打爆一只后，第2回合铁也就可以跟甲儿接触了。接触之后会发生事件，此时甲儿将会改乘魔神皇帝——魔神凯撒(マジンカイザー)登场，不过玩家们要小心别太得意忘形了，如果魔神皇帝被击坠了，这样可是会GAME OVER的。在铁也与甲儿接触的同时，敌方也会增援两只HP高达30000的索利(ゾリ)在我军部队的附近，因此魔神皇帝登场之后最好回去跟原先的部队合流，专心攻击敌方第1集团的机体。而我方的援军会在下一回合出现登场，由于主要MS部队的攻击范围相当大，而且运动性相当的高，足以弥补对机械兽攻击力较弱的差距，因此不需要特别去援助甲儿他们，专心来消灭第2集团的敌部队就可以了。当甲儿部队成功全灭敌方第1集团之后，就可以长驱直入直击敌方的主阵营，并且与援军合流。这话不管玩家需不需要熟练度，小编都建议将敌军全灭。全灭之后再将真·盖特1号的HP打得剩下10%左右时会发生事件，这样子就可以获得熟练度了。另外本关还有隐藏机体可以捡到，玩家们千万不要错过哦。

敌方配置	机体名称	数量	HP	最大射程	最大射程武器	攻击力	驾驶	等级	金钱
敌方初期配置	ミケロス	1	28700	7	破坏光线	2700	ゴーゴン	43	7100
	真·ゲッター1	1	56000	6	ゲッタービーム	2700	バット	44	——
	バド	6	6000	6	怪音波	2400	人工知能改	41	3000
	ズー	5	10800	6	ミサイル	2100	人工知能改	41	3300
	恐龙ジェット机	5	3000	4	怪光线	1800	恐龙兵士	41	1200
	ジャラガ	3	7200	5	破坏光线	2600	人工知能改	41	3000
	ゾリ	3	30000	8	突风	2900	人工知能改	41	5100
	ゼソII	4	9600	7	ロケット弹	2000	人工知能改	41	3200
	ズガール	2	9840	5	怪光线	2600	人工知能改	41	3700
	グシオスβII	2	7000	5	腐食光线	2500	人工知能改	41	2900

熟练度取得：将真·盖特的HP打倒10%以下

第三十七话 我们做追求的战争

胜利条件:1. ラー・カイラム防御 2. 敌全灭
败北条件:1. ラー・カイラム受到攻击 2. 母舰被击坠 3. 我方全灭

攻略提示:一开始拉·凯拉姆ラー・カイラム正准备开始进行艾露琪(エルチ)的手术，所以玩家必须要阻挡敌军，千万不能让拉·凯拉姆(ラー・カイラム)遭到任何的攻击。否则的话可是会 **GAME OVER** 的。但是呢，偏偏敌军却全部朝着拉·凯拉姆(ラー・カイラム)的方向进攻，即使我方想要以 **HP** 较低的机体当诱饵也没有什么用。对方连看都不看。所以一开始玩家必须要用我方机体来挡住敌方的攻势。敌军初期配置的机体除了会飞行的多兰(ドラン)之外，其他机体的移动力都很容易受到地形的限制而变慢，基本上玩家只要先清掉多兰(ドラン)，接下来就没什么好担心的。将敌方初期配置的机体全灭之后，敌军马上又会有另外的增援出现。这次的机体都是以飞行为主，所以要特别小心。如果想要获得本关热练度的玩家们请千万要注意这里，因为本关熟练度条件是同时打倒夏基亚(シャギア)和欧鲁巴(オルバ)，但是不管玩家先打倒任何一只或是先将敌杂鱼部队全灭都会发生核弹发射的事件，所以我方一开始配置时一定要派一些有地图兵器的机体出场(当然驾驶员有精神指令必中更棒，如钢弹 **DX**、瓦尔希翁妮 **R** 等等)，首先先将敌军杂鱼部队打到只剩下一只，然后再用四台机体将他包围起来。最后剩下的机体则全力围剿夏基亚和欧鲁巴兄弟俩。最后当两人 **HP** 剩得差不多时再用地图兵器一轰，熟练度就可以取得了。讲起来虽然很简单，但是实际做起来却是困难重重，能不能成功就看玩家们的手腕了。

熟练度取得:同时把夏基亚与欧鲁巴击坠

第三十八话 月光蝶

胜利条件:1. 敌全灭
败北条件:1. 罗兰(ロラン)被击坠 2. 母舰被击坠 3. 我方全灭

攻略提示:本话主要分为两个地图，前篇的地图以敌人全灭为主，受到地形上的限制，还有敌方机体 **HP** 过高的影响，建议玩家最好多派些能够飞行的超级系机体，这样才不容易陷入苦战之中。在打倒卡蒂吉娜(カテジナ)之后，逆 **X**(ターン **X**)便会出现并且发生事件，打爆了逆 **X**(ターン **X**)之后就会进入下一个地图。其中玩家必须要注意的是，本话的熟练度必须要在前篇地图取得，取得的方法是将敌全灭，也就是说玩家在打爆逆 **X** 之前必须要先将其他的杂鱼清理干净。当逆 **X** 的 **HP** 剩下 **10%** 时也会发生事件，这点要特别注意。进入下一个地图之后，玩家只有 **10%** 时间将地图上方的逆 **X** 给击坠，因此能够快速移动，并且兼具火力的机体是打逆 **X** 时不可或缺的。虽然敌军在第 **3** 回合时会有增援，不过玩家们可以不用理会，专心进攻逆 **X** 就对了。这次逆 **X** 的 **HP** 高达 **58000**，而且周围又有四架赞尼克(ザンネック)援助，基本上难度是蛮高的。



敌方配置	机体名称	数量	HP	最大射程	最大射程武器	攻击力	驾驶	等级	金钱
敌方初期配置	ゴトラタン	1	12870	9	メガビーム炮	3300	カテジナ	46	——
	マヒロー	1	10000	7	ビーム炮	3050	スエッソ	45	2300
	バンデステア	4	10780	8	ワイヤー全发射	2900	高能AI	43	2200
	アドラステア	2	23000	8	主炮	2900	ムンレス兵	43	7000
	エンドラ	2	18000	5	メインメガ炮	3100	ムンレス兵	43	8000
	ドッゴーラ	3	18000	7	ビーム炮	2600	ムンレス兵	43	5200
	マヒロー	5	9600	7	ビーム炮	2950	ムンレス兵	43	2300
	アルマイヤー	3	25300	8	メガ粒子炮	3100	ムンレス兵	43	5800
	ウォドム	3	13800	7	メガ粒子炮	2600	ムンレス兵	43	3600
	リグシャッコー	4	2500	6	ビームライフル	1900	ムンレス兵	43	900

熟练度取得:前篇地图中将敌人全灭

第三十九话 决战 X 点

胜利条件: 1. 敌全灭
败北条件: 1. 母舰被击坠 2. 我方全灭

攻略提示: 本话一开始会出现分歧的选项，本攻略是选择夜间作战（作战を夜间に决行する)，有兴趣的玩家可以不妨尝试看看另外的路线。一开始的敌军数量不多，但是却有不少 **HP** 高达 **25000** 的迪拉巴斯加蓝（デラバスギャラン)，还好它的装甲并不厚，玩家不需要花太大的功夫就能解决它。接下来建议玩家将部队驻扎在森林里头(虽然看起来很像一条河)。将敌军全灭之后，罗莎米亚（ロザミィ）会以敌军的身份搭乘感应型钢弹 **MK－Ⅱ**（サイコガンダム **mk－Ⅱ**）登场，玩家们先不要将他击坠，先让我方部队前往核弹的预定点准备拆解核弹。玩家最好事先将我方部队停留在地图下方区域，这样子玩家们就可以专心攻击核弹而不容易被敌援军打搅，不过其中会有一颗核弹是飞往地图上方，这颗核弹当然也要派人前往拦截。打倒罗莎米亚之后敌援军马上就会出现发射核弹，不过玩家绝对不可打倒核弹，只要把核弹的 **HP** 打到 **1000** 以下就可以了。由于不小心把核弹击坠会 **GAME OVER**，因此成功拆解核弹之后最好马上就储存一次。成功将所有核弹拆解完之后就能得到熟练度。接下来再把敌军全灭(或是打倒卡西姆)就可以过关了。

敌方配置	机体名称	数量	HP	最大射程	最大射程武器	攻击力	驾驶	等级	金钱
敌方初期配置	エンペラー改	1	44000	9	200mm 连装炮齐射	3100	ティソプ	49	7200
	エンペラー改	1	44000	9	200mm 连装炮齐射	3100	キャローソ	48	7200
	エンペラー改	1	44000	9	200mm 连装炮齐射	3100	ホーラ	48	7200
	ドラン	1	6875	6	8 连ロケットラソチャー	2800	グレタ	48	2000
	デラバスギャラン	9	25000	8	200mm 连装炮塔	2500	ブレーカー	46	7000
	ドラン	4	6600	6	8 连ロケットラソチャー	2700	ブレーカー	45	2000

第四十话 ABAYO

胜利条件: 敌全灭
败北条件: 自军全灭

本关最初的敌人异常弱，虽然这些杂兵在カ－メン的指挥范围下命中率会比较高但攻击力奇弱无比。当击毁カ－メン后，他会不断的分为两个（一共出现 **9** 个)，但依然不会对我方有任何威胁(其 **EN** 非常低，基本打几次就无法反击了)。要注意对付他的时候千万不要使用精神，因为以后需要用到。当カ－メン被打倒后，从下方出现的スレドゲルミル是异常强大的，要集中全部力量击毁他。这关系到以后是否能得到这个强力人物。只是注意其 **HP** 低于 **30%** 后会撤退。所以必须配合超级系列集体的援助攻击一气消灭他。 过关后根据熟练度进行最终分支。**11** 以下进入简单路线"恐龙帝国灭亡之日"，高于 **11** 则进入"黑历史的完结"。

熟练度取得: 击破カ－メン后 **3** 回合内达到胜利条件。

第四十一话 黑历史的终结

胜利条件: 敌全灭
败北条件: 自军全灭

最初敌人有大量运动性高的强力部队在正面列队迎击，由于敌人主力在山上，地形效果使其防御力大幅度提高，所以最初不要分散部队，应当以集团方式缓缓推进，用优势兵力将分散的敌人各个击破。前进时要注意敌人射程 **10** 的强力地图兵器。不过千万不要滥用精神指令，因为敌人会有强力援军登场。至于シャギア与オルバ兄弟，则可以充分削减其 **HP** 后，用地图兵器一起消灭(注意用集中或必中否则很难集中他们)。当敌人全灭后，暗黑大将军将率领大量 **HP** 超高的部队在左侧登场。注意不要被敌人突袭。如果此时有充分的精神指令。就可以用地图兵器一次消灭掉暗黑大将军周围的护卫机体。然后集中全部力量击毁暗黑大将军(他有 **HP** 大回复)。



熟练度取得: 将シャギア与オルバ同时击破。

第四十二话 龙毁灭的日子

胜利条件:ゴ－ル击破
败北条件:自军全灭

本关一开始敌人就会将主力全部出动，最初要充分利用援护攻击与指挥效果彻底的击毁每一架敌机。不要急于向上方移动，因为敌人的基地拥有非常强的地形效果，如果自军机体过于靠上，将无法将敌人机体吸引下来。用地图兵器将バット周围的恐龙帝国兵消灭后，就可以消灭他了。当バット被消灭后，帝王ゴ－ル会驾驶他的无敌战舰带领大量援军登场。如果要得到熟练度就必须消灭全部机体后再攻击他。如果不要熟练度，则可以先用地图兵器消灭他周围的护卫机体，然后用强力武器配合援护效果消灭他，注意他会用四次ド根性回复耐久力，其总HP接近20万左右！他每次回复后都会有必中+热血的效果，用必闪破解后第二回合再打。

熟练度取得:敌人全灭后击毁帝王ゴ－ル

第四十三话 人类全部死亡

胜利条件：击毁スレドゲルミル与アウルゲルミル。败北条件:自军全灭

最初敌人有大量的强力机体ベルゲルミル在沿途阻拦旗舰靠近目标地点，而且击落一定数量后还会出现增援部队。只能将地图兵器发挥到最大限度，并且多用激励、补给来恢复机体状态的精神指令，使地图兵器得以连续使用。而旗舰必须在沿途的敌人被清理干净后前进。如果贸然前进则等于自杀。至于驾驶スレドゲルミル的ゼンガ－，如果在四十话击落他一次。现在再次击落他就可以使他成为同伴。第二战的敌人非常强力，只有不用地图兵器将ベルゲルミル清理干净才能对BOSS进行有效的打击。注意BOSS每人都会连用三次精神。此时也只能用精神硬拼了。要打过去，需要玩家有不屈服不挠的精神或者是金手指的支持。



熟练度取得： 敌全灭后击毁アウルゲルミル

第四十四话 未来是为谁

胜利条件:击毁メイガス
败北条件:敌人侵入基地,自军全灭

由于上一话不小心让メイガス逃走，所以还要再打一次，最初敌人本队会由右上方出现，要分出一半兵力在基地驻守。其中最好有拥有强力地图兵器的机体。至于メイガス则依然是一个非常棘手的家伙，她这次会使用四次精神指令。尤其是最后的集中、铁壁、必闪、必中、气合、魂。可是非常要命的。战斗时间要千万留下可以使用必闪的精神点（SP15以上），否则后果很可怕。她不会将HP完全回复到还是有一点可乘之机的。

熟练度取得： 无

第四十五话 诸神的黄昏

胜利条件:击倒白河愁
败北条件:自军全灭,敌人进入基地

终于到了最后的最后，冲击波即将来到时，白河愁却出现，最终决战就此展开。起初会有大量的宇宙怪兽试图进入我军基地。消灭进攻基地的敌人后，サフィ－ネ与モニカ中途撤退(为机战续作打基础去了？)剩下的就是白河愁了，他此次使用究极武器缩退炮，每攻击一次必然能击落我方一架机体，如果没有用必闪，千万不要攻击他。至于他的地图兵器也几乎无法防御。而他的四次精神更是致命的，尤其是最后一次，不但残弹全恢复，而且还使用了觉醒、铁壁、集中、必中、魂不愧是最终BOSS。能不能过关就看你的实力了，因为白河愁实在太强大了……现在，超级系的高攻击力也许是过关唯一的希望。



过关后将得到一个过关记录，以此记录开始的话，最初有200万资金。这算是对奋战了45话的玩家的奖励。由于版面原因无法刊登简单与普通难度的完全流程，请读者见谅。其实第四十三话其实就是简单与普通难度的最终话。

游戏点评

GAME BAR

～新作、名作、怀旧作全部收录～

这个夏天会很“热”

一年之中最热的时间终于到来了，也是风林超难过的时候，虽然编辑部的超大柜式空调将冷气直吹不断，但是坐在墙角中的风林仍然是满头冒汗……即便是半月前的阵雨也没有令俺感觉一丝凉意……

另一方面，游戏界也有好多消息时刻冲击着我们这些关心游戏、发烧游戏的人，看着 XBOX、NGC 的各种游戏一款款的公布，真是令人期待。写着写着，好像与上个月时写的一样嘛，都怪天气太热，风林已经准备彻底的进入冷柜中进行夏眠……希望睁开眼已经是冬天……

我怕热！

2000 年 7 月 7 日	发售日
最终幻想 IX	中文译名
FINAL FANTASY IX	外文原名
（图）	游戏图片
机种：PS　厂商：SQUARE 类型：RPG　对应：震动柄、PDA	其他咨讯

评分规则

游戏评分由左向右依次是画面、音乐、创意、娱乐性、上手度，各项目的满分均为 10 分。

2001 年 5 月 24 日

恶魔城年代记

恶魔城ドラキュラ

机种：PS　厂商：KONAMI
类型：ACT　对应：震动手柄

小天天

好、好、好……好复古的游戏呀！当看到画面时，那种复古的画面真的让我感动了好久好久……中学时代的尘封记忆又被这款游戏给挖了出来。但是在声光科技这么发达的现代，这款游戏的表现实在有点……玩着玩着居然怀念起“恶魔城～月下夜想曲”来了。不过话又说回来了，对于部份想怀旧的玩家们来说，这款游戏绝对能满足各位的要求。至于喜欢声光效果比较强烈的玩家们，这款游戏可以不用考虑了……

4	4	4	6	6

24

SPIKE

记得这款游戏是当年 PC－E“恶魔城 X～血之轮回”正在开发中时，在日本个人电脑 X68000 上所制作的游戏。还好 KONAMI 愿意在 PS 上重出这款游戏，重新制作的片头，忠实重现的游戏内容。印象中除了街机版外，这是第一款可以朝着斜方向挥鞭子的“恶魔城”。画面在现今来说也许并不是很出色，可是一想到是最近 10 年前的游戏……本作还是有值得一玩的价值！

9	8	9	8	10

44

黄金莱因

喔！这、这不是那款……从来都没有玩过的名作吗？（汗…）不过，相信有许多的玩家都跟我一样吧，即使玩过了许多“恶魔城”的系列作，但偏偏就是没有玩过第一作。虽然是第一作，虽然有一些些的小缺点，但不愧是名作的最初型态，好玩就是好玩！而且在游戏中，还可以看到许多系列出现的人物，画面与操作虽然有点……但是游戏的音乐与气氛却是绝佳！

7	8	6	8	8

37

2001 年 4 月 28 日

GT 赛车 3～A 类型

GRAN TURISMO 3～A－SPEC

机种：PS2　厂商：SCE
类型：RAC　对应：震动手柄

小天天

GT3”原本预定要与 PS2 同时发售的，后来却因为开发度的问题一再延期。虽然拖了这么久，不过本作展现出来的内容确实十分惊人！主要是车体表现得光滑无瑕，光线反射亦十分完美。车体种类不如从前多，但是去掉没人开的烂车多收录些玩家偏爱的好车亦是不错的变化。考照模式非常简单，不过却追加最佳车线指导，看来是想让玩家当作练习高级过弯技巧来练啊。看重播时与实际比赛画面无异，但光看画面是没有意义的。热爱赛车的朋友还是应当努力提高技术才好。

9	9	6	7	9

40

SPIKE

堪称史上最强的赛车游戏，果然名不虚传，在 PS2 的表现也是可圈可点的，说实话，的确是目前赛车游戏表现最好的，如果用以往的赛车游戏来衡量的话是绝对不行的。虽然在之前对 PS2 的机能有所担心，不过 SCE 的确实现了当初的话，使许多人都瞠目结舌，哈哈哈，这才是 PS2 嘛！有 PS2 的玩家如果不买本作的话，就请把机器送给我，哈哈哈哈……

10	10	10	10	10

50

黄金莱因

老实说，向来我是不太常去接触赛车游戏的，不过这次正好看到有人玩“GT 赛车 3”，就凑过去看看热闹……以现在的赛车游戏水平而言，能够制作出这种水平着实不多，再加上还有各种车辆，因此更接近真实的比赛。游戏的难度较高，不知道有没有人能打穿……

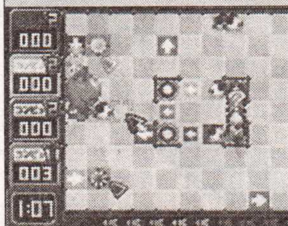
10	10	10	10	10

50

2001年3月21日

啾啾火箭队

チュ－チュ－ロケット



机种:GBA　厂商:SEGA

类型:ETC　对应:对战线

小天天

这款以解谜为主的游戏，摆脱了以往我们对智力的印象。要如何将动物们收到自己的太空梭中的确花了不少的心血，脑袋都快想炸了，每一关对我来说都是极为困难，不过游戏整体的风格极为活泼，游戏的操作也极为简单，马上就能上手，对敢于挑战的玩家来说应该是极为不错的一个选择。

8	9	7	9	8

SPIKE

这款原自DC的新类型智力游戏，来到了GBA上的表现如何呢？在画面上可以给80分，果然不负GBA的性能。但是在操作性上，却大大的不如DC版了。在“PUZZLE”模式中时还不明显，但是当在“BATTLE”、“STAGE CHALLENGE”等模式时，箭头配置的方法实在麻烦，经常手忙脚乱。很容易让人玩到愤怒……

6	7	8	8	7

黄金莱因

移植到GBA上后，本作因为支援连线对战而多了不少有趣的地方，而且也蛮照顾新进玩家的。而且还有很多逆转的事件，让战局变得更为紧张。不过就操作性而言似乎不太亲切。

5	7	6	6	6

1999年11月11日

光之岛

光の岛



机种:PS　厂商:AFFECT

类型:AVG　对应:震动柄

小天天

在AVG类型的游戏上中，能操作三个人一起冒险是“光之岛”较特殊的地方。利用视点的切换，玩家可以于同一个时间在不同的地方行动，之所以这样设计的原因，我认为就是为了要造成三个人在一座孤岛上的探险气氛，想想当其中一个人发生危险的时候，其余两个人赶过来救助的紧急情况，都是由玩家来控制的，多少还有点新意。

3	4	4	3	6

SPIKE

这是一款解谜的冒险游戏，玩家必须操作3位各有特异功能的主角，利用各个角色的特殊能力解开关卡中的谜团。游戏的操作性并不是很理想，也不能切换视点，所以在刚开始游戏时可能会不太适应，但事实上这是一款很有趣的游戏，不过游戏中并没有提示，只能凭玩家自身的感觉来判断，也因此增加了难度。

5	6	8	6	4

黄金莱因

本作是解谜要素颇重的动作游戏，玩家一次要扮演三个主角同时分别进行冒险。而且每个角色都有他独特的技巧存在，玩家必须花点心思，才能破除万难达到目的。听起来构想倒还不错的，不过要一人扮三个人，这样也太累了吧。

5	6	7	4	3

2001年3月1日

Z.O.E

Z.O.E



机种:PS2　厂商:KONAMI

类型:STG　对应:震动

小天天

游戏的本身几乎和影片所述说的世界观脱节，这一点有点可惜。但“Z.O.E”在众多的机器人战斗游戏中，算是一级品。就连对动作游戏不太在行的人，也能充分享受游戏爽快的操作感。可以不费力气就掌握了敌机的位置，玩起来一点也不吃力。

8	7	8	8	8

SPIKE

“Z.O.E”是描述主角驾驶器人，对抗军事独裁组织的故事。光是以动作来说就几乎满分了，游戏的操作感实在是太棒了。只是游戏的故事内容实在不怎么样。不过基本上只要玩一下子就会让人有一直玩下去的欲望，可见这款游戏是很成功的。在配乐方面，虽然曲目不多，但首首动听。总之是一部不错的游戏，而且又有附“合金装备2”的体验版……

9	8	9	8	8

黄金莱因

从PS2发售以来，有很多机器人动作游戏大都有不易上手的问题。而“Z.O.E”则完全没有这样的缺点，不管是游戏中入流的音乐乃至于场景、机器人，让人看了之后更有置身在22世纪高科技的世界，是一款难得一见、设计精致的机器人动作游戏！

9	9	8	9	10

2000年12月16日

尼奥罗特～刻印纹章

NEORUDE～刻まれた纹章



机种:PS　厂商:TECHNOSOFT

类型:RPG　对应:——

小天天

这是一款很奇特的RPG游戏，除了前进是用箭头指示以外(就像“钟楼”那样)，战斗则采即时战斗方式。即使玩家不下指令，主角们也会自己和怪物拼个你死我活，玩家只要依战斗情况去做补给或用必杀技等即可，可以说是比较挺轻松的。任务或解谜还算简单有趣，不过要多活用每个主角的特性。如果玩腻了一般的RPG，玩家可以试试这款游戏哦！

7	6	7	7	7

SPIKE

人物及背景都由3D多边形所构成，但画面看起来蛮粗糙的、角色的动作也很单调。在游戏中，利用操纵画面上的箭头来让角色们移动及调查，虽然说很方便，但以而无法自由地掌控角色的行动，而且在迷宫中也没有地图，以致无法了解自己的方向而迷路，这点是让SPIKE最无法忍受的一点！

5	6	6	4	7

黄金莱因

“尼奥罗特”又出了新作。这部游戏的缺点就是人物的动作不是很灵活，每次控制那个角色就会让我生一肚子气，再加上读取时间太长，事件的画面也比以前少了很多，总感觉故事好像变短了。但是故事中人物的个性很突出，这倒是本作在制作上成功的一点。

7	8	7	6	6

文/三日月　责编/风林

AERO DANCING F

CRI

飞空之舞 F——

堪称 DC 最强飞行驾驶游戏的“飞空之舞”,已经推出了数个版本,虽然我们今天要研究的并不是最新版,但是作为系列中表现最出色的“F”仍然有着颇多的支持者,请注意:这是由 CRI 出品的游戏,对于游戏的品质不应有所怀疑(说到这儿,好像 MD 上著名的即时战略游戏“恐龙兄弟”系列的制作厂商也是著名 CRI,难道……)

DC	厂商:CRI	类型:STG
	发售日:2001 年 2 月 15 日	

权威攻略始动!



基本操作



尾翼左移

机翼的偏移,机体上升或下降

左右控制视点切换,上键启动空气刹车,下键提升上升力。

暂停

尾翼右移

开火

降低引擎出力

加大引擎出力

切换成自机与目标之间的视点

L+R:空中停车(空中引擎熄火)

仪表盘:

PITCH SCALE:水平仪。

DAMGAE:损伤情况,分为机身(BODY)引擎(ENGINE)机翼(WING)尾翼(ELEV)

WHISKEY MARK:机身的轴方向

VELOCITY VICTUAL:机身移动方向

高度计:以 FEET 为单位显示高度

重力计:以 G 为单位显示飞行员所能承受的重力

引擎出力计:最小为 60%,最大为 100%

燃料计:显示剩余燃料

速度计:显示当前速度

武器表:显示现在的武器剩余量

HEDAING SCALEL 方向仪:显示机身的方向 36 是正北,09 正东,18 正南,27 是正西。

战斗飞行教程——入门教程：

现在正式飞起，乘坐 T-3 螺旋桨练习机，好好的练熟最初步的技巧吧！

Step 1——起飞

这是基本中的基本，连这个也做不到的话，又怎能飞到天上去战斗呢？



1. 将引击推力加至 100% 后，机体更会开始加速，当速度超过 35~50kt 时，便将控制杆向下推，其后达到 80kt 时，便会自动起飞。

2. 其后便将控制杆再向下推，令机身以 15 度的仰角，继续向上爬升。

3. 当爬升至 470~480 英尺时，便将控制杆慢慢的放回中间，让机身维持于 500 英尺（偏差约 40 英尺）并以水平飞行（仰角 0 度）。

Step2——水平旋回

理论上说是成 30 度右向角实际上 45 度以上也没问题。



1. 需留意在转向同时，高度会一路下降，所以也得有向下推杆的动作，以维持机身在 5000 英尺高度的位置，也即是说事实上是将杆往"右下方"推。

2. 在转向的同时便得一直留意着仪表板上方的"方向盘"当发觉转向至 17（即罗盘方位的 170 度）时，便慢慢慢改向左推杆，令机身慢慢的指正 18（即罗盘方位的 180 度"正南方"）。

最后令机身以水平飞行，只要方位不移动的话没多大碍。

3. 飞到天空后，若不懂旋回来改变方向的话，又怎能顺利的飞到目的地呢？总不可能一直飞便能到目的地吧！

Step3——着陆训练 1

如果能飞到天空，但不懂降落的话，这只好飞到天堂上去。

1. 开始后机身便会立刻开始下降，同时速度也会慢慢的增加，为了防止也速度过高，适宜将引擎出力提升或下降至 65~69%，令其维持一个固定的推力。

2. 同时也微量的将控制杆向下拉，使机身的慢慢的下降（俯冲角成 5 度~10 度之间徘徊），角度过大的话除了会令下降速度快外，也会令机身速度提高得很快。



3. 下降至差不多 300 英尺时，便再将俯冲角拉高成 -5 度以下，令下降速度减慢之余，有时也得拉高成仰角 5 度以下，使机身速度减慢，当然引擎推力也有必要作出减低否则到 100 英尺时速度便有可能高于 70kt。

4. 降至 100 英尺时，若是一般来说是未进入跑道范围的，此时便将引擎出力作出适当的调整以便有推力进入跑道范围，但留意加得太多可是会令速度增加的。

5. 最后当机身进入跑道范围后，便再次慢慢的下降，不过同时也需令机身有少许的仰角，让后面的机轮先着地，这个步骤有时需要多练习数次才能成功，而秘决就在于俯冲角不宜过大，低于 -5。

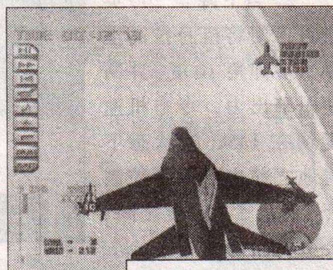
着陆后，便将引擎推力降至最低，若是使用自动机轮刹车的话便没有问题，若是非自动的话，便立刻启动（同时拉下 L+R 制）将机身刹停。

Step4——垂直大回环

虽是花式飞行技巧的一种，但在战斗时，除了可以避开敌方的攻击外，也可以绕至敌人后方作出反击。

1. 开始后将引擎推力增加至 100%，之后便将控制杆向下拉，开始垂直回环。

进行回环时有一点要注意的，就是不能一下将控制杆拉得太下，否则飞行员及机身所承受的重力便会很大。



小心头晕！

2. 正确的方法是拉下时留意着左下方的重力计，拉下时的重力太约是 3.0~4.0G 之间便是最好，其后机身的速度及重力一定会下降。

3. 当通过环回的最高点（即水平角 0 度），机身便会进入下降状态，为避免在下降时的速度过高，便应将引擎推力减弱（以 75~85% 之间较理想），利用万有引力令机身加速。

4. 最后当机身进入即水平角 0 度时，便解除拉控制杆，令机身以水平飞行，若是解除的一刻能与开始时的高度差不多的话（5000 英尺），便算是成功，而整个流程的秘诀就在于"小心不要向侧方拉控制杆"，否则问题便会出现。



Step5——水平反转

花式飞行技巧的一种，应用在战斗时，可以扰乱敌方对自机的攻击方向，从而作出反击。

1. 开始后将控制杆向下拉，令机身成5度的仰角。
2. 之后便将控制杆推向最左方，做出360的反转。
3. 当回复至水平时，便放开控制杆，令机身成水平飞行。
4. 最后留意自机现在的飞行高度及方向，若是有偏差的话，先调整一下，再作水平飞行。

Step6——着陆训练2

初级训练课程已完成，现在进入中级操控课程，而使用之机体将会改为T-4。(若玩者有前作记录的话，可在Free Flight中使用T-4 Blue Impulse。)



1. 开始后大约1~5秒便开始作右旋回，此时机身一直开始下降，同时速度也有所提升。

需要留意下降时保持水平角-5度之间，由机身慢慢的下降，而速度方面当发觉开始上升时，便将机身向上拉以减低速度，最适合的是保持着150kt：同时航线方面也需与跑道成一直线，若不是的话，可以用此段时间来作出微量调整。

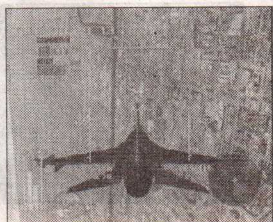


2. 当下降至200英尺时，便将机身拉高至差不多仰角10度，并高速引擎出力，令自机速度约在135kt的状态下着地之前也可放下控制杆(仰角5~10度之间)令机身慢慢的着地。

3. 最后便是启动机轮刹车(同时拉下L+R键"可变成自动操作")停止机轮，在刹车时，也可以用L或R键来调整与跑道中线之位置，不过记着停机位置基本上不压倒草地的话可得到5分的。

Step 7——逆向大回环

1. 开始后作180度右旋转，令机背成水平向地，此时高度会稍为下降；此项要做得很好，因为之后会影响整个动作的飞行角度(航向)。



2. 接下来便将控制杆向下拉，好像爬升般，不过由于是逆向的关系，所以机身及飞行员所承受的重力会加大，比较好的是介乎6~7G之间。

3. 当下降至差不多俯角-10度时，便将引擎出力提升至100%，并且维持拉杆，通过大回环的最低点，开始爬升。

4. 最后当机身回到大回环最顶端，也即是机背再次向地时，便停止回环，作右向180度右旋转，并且以水平飞行。

Step 8——抛物线式飞行

1. 开始后将引擎推力增加至90~95%之间，接下便用仰角10度爬升。



2. 当仰角达至10度时，便将控制杆拉向"左下偏左"方向，开始向左做抛物线式飞行。

3. 此时机身会打一个360度的左空翻，当回复至水平时，便解除拉杆。

若是发觉高度过高及航向有问题的话，便可在此作出微调后，再回到水平飞行状态，否则会失败。

Step 9——爬升180度转向

1. 开始后将引擎推力增加至100%之后，便好像做大回环般拉下控制杆爬升，开始爬升时因速度高的关系，要小心留意重力计，需维持于4~5G之间。

2. 一路作大回环，爬升到差不多最高点时，水平仰角达5度~10度时，便放开向下拉的控制杆，改而向正右方推杆，作180度旋转。



3. 机身回复至水平时，最好是航向为18(180度)，而高度约在13000英尺；若是未达到指定高度的话，可以在旋转后作调整。

Step 10——下降180度转向

1. 与逆向回环一样，开始后作180度右旋转。注意机身水平角度(航向)。

2. 接下便好像作逆向大回环般拉下控制杆、小心留意重力计，需维持于6~6G之间。



3. 机身回复至水平后，便作水平飞行，此时最好是航向为18(180)，而高度约在12000英尺，未达到指定要求的话再作调

Step 11——编队飞行训练 1

1. 当队长机发号令后，便立刻将引擎推力提升至100%开始滑行。



2. 滑行速度达到110kt后，便将控制杆往下拉，准备在速度150kt时进行起飞。

3. 起飞后，虽然指示是说以仰角15，爬升至1000英尺，但实际上队长机只会以仰角15度爬升，只要跟上便可。

爬升至差不多1000英尺前，便慢慢的放下控制杆，并且以水平飞行的方式跟上长机，要注意开始接近时，便少许减低引擎推力，开始被抛离时，便相反的增加，此外留意着长机的位置与及画面上的“白色距离定位装置”。

Step 12——编队飞行训练 2

可以说，这个训练不可能一次便成功，需多试才行。

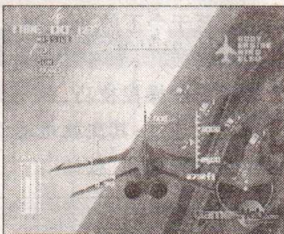


1. 当长机发号令后，便立刻开始向右转，由于你是飞外侧的，所以需加速以维持队形的均整。

2. 在同时转向的同时，也得时常留意着现时的高度，与及与长机之距离和位置。

Step13——编队飞行训练 3

实际上这个只是“爬升180度转向”的队形版本



1. 当长机发号令后，便立刻将引擎推力加至100%，并开始向上爬升作大回环。

2. 在进行回环时，只要看到距离计或是长机之位置便可。

3. 听到长机的发令后，便进行右方180度旋转，再水平飞行，只要长机能在你视线范围内便没问题。

Step 14——拖靶射击训练 1

中级操控课程已完成，现在进入战斗操控课程，而使用机体将会改为T－2，事实上这是F－1战斗机的练习版本。

开始后，便立刻启动加速器追上去。

1. 当目标进入视线范围后，便将引擎推力下降进行减速。



2. 此时要留意目标的进行方向，由于一定是向右的，所以自机也使用有微微向右的航道。

3. 当目标近在眼前，而且进入机关炮的预定射击位置时，便立刻开火攻击，务必一次击落；整个程序最好能在短时间内完成。

Step 15——拖靶射击训练 2

1. 基本与之前的一个Step差不多，唯一的不同处就是开始时靶机并不在自机的前方。

而事实上拖靶是一定会沿直线飞的，所以开始后，便立刻转向左转，以尽快缩短与目标之间的距离。

2. 当目标进入视线范围后，而且矩离方面也差不多的话，便改以右转向，以便绕到拖靶的后面。



3. 当自机绕至拖靶的正后方向，其对策就与Step 14一样，加速将两者之间的距离拉近后，再开火攻击。

由于这次所击中的数目较多(50发弹)，所以自机的高速飞行时机身平衡技巧便十分之重要。剩下的就是射击技术了。

Step 16——机靶射击训练 1

这次开始使用由遥控操作的无人靶机作目标。

由于这次的目标已不是一个固定的目标，而是会到处移动的目标，所以没有一定的固定的飞行路线；反而最重要的就是好好的追踪到它的飞行轨迹，再加速并接近用机关炮攻击，所以怎样平稳的在高低速时平衡机身，要好好的控制，再加以攻击是主要的要点。



Step 17——机靶射击训练 2

同样是移动目标，开始时会以“对冲”的形式相遇，当目标冲过后，不妨使用半个大回环绕到目标后方，再进行追击，最后将目标“锁定(Lock On)——并以导弹击落便可，而使用导弹攻击最重要之处，就是了要解到它的飞行轨迹后再攻击，因为所用导弹只能靠热能导向，而且若导

弹的等向航道与目标所成的角度相差过大的话，便因不能导向而失败。

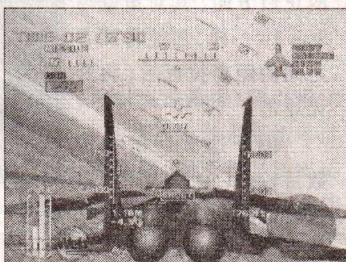
Step 18——空战移动训练 1 · 锁定



今后的目标将会由无人的靶机改为有人驾驶的训练机，因此今后只能用雷达将目标锁定一定时间而不能发射导弹。

整个课程内，目标机一定会以八字形飞行，所以一开始立刻向右转，让它在未进入左转时便开始锁定它，在锁定时不妨将引擎推力下降一下，其后便追踪它的航向而改向左转，同时再次推力增加，只要锁定的位置与它所成的角度不大的话，便不会失去锁定，只要能锁定它 10 秒便完成训练。

Step 19——空战移动训练 2 · 锁定



整个课程内，目标机会不断的做大回环，所以一开始立刻启动加速器，并且进行垂直大回环，在回环同时，最好能让目标在视线范围之内，也最好让它一直维持在"W 记号（Whiskey Mark）"的上方，当通过回环的 1/4 后，便可锁定它，其后便继续一直将控制杆往下拉，继续大回环，只要能在它未进行第二次大回环时锁定它有 20 秒便可完成训练。

Step 20——空战移动训练 3 · 锁定



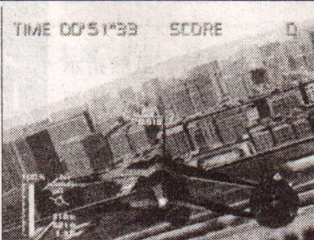
由于目标机的飞行速度也很高的关系，所以本版中尽量避免使用垂直大回环，而且加速器的开启次数也会大为提高，开始时基本会与目标机"对冲"，当相遇过后，便立刻在水平回环，并留意雷达上的位置。当在雷达上发现后，利用以往所学过的技巧，了解目标的预定航向，从而绕至后方加以锁定。

Step 21——空战移动训练 · 交剪

现在你已是正式的战斗机飞行员，不过还可说是经验颇浅，需要增加战斗经验，以适应新的机种；而机种方面今后会转成 F-4 战斗机，也就是 Phantom Rider(幻影式战斗机)。

此技巧是防止敌机引诱自机冲过位而反击的技巧，但到实际运用时，虽说是以交剪形式移动，事实上目标机只会以 S 字的航迹飞行，只要捉摸到它的位置，再绕到后面进行攻击，将目标击落便能完成课程。

Step 22——空战移动训练 · 高重力摇摆



开始后将机身拉高至仰角 15 度，之后便将控制杆拉至"右下偏右"，形成上升之余加右旋回再加减速效果，当绕过一段距离后，目标会进入见线范围，此时便降低速度，再稳定机身进行反击。

Step 23——空战移动训练 · 低重力摇摆



与 Step 22 的技术差不多，不过这个多用于自机速度不够而又需要攻击敌人时使用；开始后启动加速器，之后便将控制杆拉至"右上角"，将高度下降至 9000 英尺之余，再加上右旋回和加速效果，下降至低过 9000 英尺后，便将机头拉上，通常是拉成"右下角"，当敌机进入视线范围内便进行锁定。

至于余下的 Step 24～30 的课程，由于是正式运用于空战的技巧，如空中格斗战、限定时间内回避……等，没有固定的操控技巧，故不作攻略，而提示就是注重自机所拥有的速度；其次就是运气，总而言之，到 Step 29 及 30 一定会玩到你叫"救命"。





文:OX&秦亮 责编:风林

网络对战

洛克人 EXE

驾临 GBA

ROCKMAN 异地再战!

为了替 GBA 首发助阵,CAPCOM 非常自信的推出了自家招牌系列的最新进化作——"EXE"。对于 GBA 玩家而言,这部游戏无疑是颇值得购买的一部作品。

GBA 厂商:CAPCOM 类型:A·RPG 发售日:2001 年 3 月 21 日

攻略始动:一、燃烧的火炉



早晨,主角——光热斗起床后,到电脑左边的桌子上拿到"PET",之后会有电话打来,查看记录后得到一张クロスガン(C)卡片。

出家门后碰见メイル(即女主角),和她一起去学校,来到教室,与デカオ(即那个小胖子)对话后就会上课,上课时老师会叫大家用"R 键"进入,然后通过几轮模拟战来教一些基本操作方法及作战中的基本常识,下课后可以与デカオ挑一仗(他的 EXE 是ガッマン,攻击方法为挥拳与捶地,后者的强化攻击还会使地板破裂,小心点的话不会太难)打败他后就可以回家了。

出校门后会接到两个电话,看完内容后回家。

进门后,发现一个陌生人在修电视,原来是母亲找来的电工,与母亲对完话后回自己的房间,在电脑前按 R 键,将 Rockman 送入。

进入后,很快会碰见せいと(之前在学校碰见的那个札辫子的小女孩)的 EXE,与之对话后得到"せいとのアドレス",继续前进,会找到商店(其实就是一个机器人站在那儿卖东西)过了商店后,会碰到一个四处晃悠的小机器人,与之对话(一定要对话!),再由另一条支路去传送点,利用"せいとのアドレス"传送(站在圆盘就行了)到せいと家的虚拟世界,会再次碰见せいと EXE,对话后得到一张卡片,之后即可返回现实世界(按 R 键脱出)。

正准备出房门,听见母亲的叫声,出门一看,原来是炉子着火了,与母亲对话后将 Rockman 送入炉子(用 R 键)。



(Ⅰ)火之虚拟世界:

进入后发现有的道路被火焰结堵住了,无法通过,绕着前进,来到左下角一个大圆盘中,与座在地上的小机器人对话,得到"アイスブロック",正要离开此地时,一些火球砸了过来,将 Rockman 砸倒在地,蔓延的火焰挡住了去路(返回现实世界后,电工会打来一个电话,之后快速回到自己的房间,从右边的抽屉中拿出"ウォーターガン",并回到炉子前用之灭火,之后回到火之虚拟世界)Rockman 从地上爬出来后继续前进,记得之前那些挡的火吗?现在可以用"アイスブロック"来灭火了(注意:一次只能灭一小团火焰,每个"アイスブロック"只能用 7 次),不久就会见到 BOSS ファイアマン了。



★BOSS 战:

ファイアマン属性为火,应用属性为水的卡片攻击最有效,但此时手上一张水属性的卡都没有,所以只能硬战,它的攻击方式为喷火、放火焰波、扔炸弹,稍加注意则可搞定它了。火之虚拟世界完结,返回现实世界。

之后去メイル家,将 Rockman 送入她的钢琴中,在里面得到"メイルのアドレス"。

然后回家,调查床便可以睡觉了。

二、学校危机

起床后急忙赶往学校,刚进校门会接到两个电话,然后进入自己的教室(也就是最里面的一个,而且必须从后门进入)。

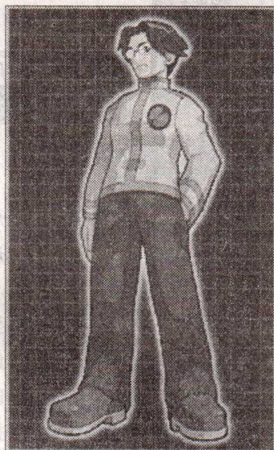


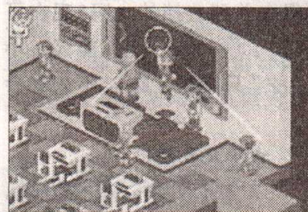
刚进教室，老师会给大家介绍日暮，之后与教室内所有人对话一便，日暮便会来上课，但这个家伙却使学校的整个电脑系统瘫痪，之后便得意的离开了。

与デカオ对话，他会试着解决问题，但失败了，再与メイル对话，得到一张ロール(R)卡片之后着黑板按R键，将Rockman送入。

(Ⅱ)电子虚拟世界：

这里面没有别的，只有很多令人头疼的密码墙，这墙必须输入正确的密码后才能通过，密码墙共分为两类：一类是调查后会返回现实世界，此时按L键即会出现输入画面，这类密码墙一共有3个，密码分别为09、30、15，另一类是一调查便出现输入画面（不会返回现实世界，最后一个除外），此时任意输入一个密码，提示语中会提示这个密码是过大或是过小，若是过大，则下次就输入小一些，若是过小，则下次输入就大一些，如此反复，直至输入正确(注意：一轮只有6次机会，6次全错后就会进入下一轮，且每轮的密码不同，所以说，要想快速找出正确密码，运气还是很重要的）一边破解密码墙一边前进，之后在某个地方Rockman会遭触电而无法动弹（返回现实世界，去PC教室，正欲进入，却与慌慌张张的日暮碰个正着，不用理会他，快速进入PC教室，调查右上角的桌子即可解决Rockman的束缚，之后回到电子虚拟世界)，继续前进，来到最后一个密码墙前，调查后却不出现输入画面（返回现实世界，赶去仓库解救老师，并得到“先生のパスカード”，再出仓库向右上方走，调查电话即可返回电子虚拟世界)，破解最后一个密码墙到即可见到BOSSナンバーマン了。





★BOSS战：

ナンバーマン属性为无，所以没有卡片克它，但它有个致命弱点，它不会移动，这么一来，那些命中率低而攻击力高的卡片就可以派上用场了，它的攻击方式初期为放球，一排3个，每个有着不同的生命值，选择HP最小的击破即可，后期为放定时炸弹或定时骰子，只要在其爆炸前打掉就行了，注意这些的话，搞定它就不是难事，电子虚拟世界完结，返回现实世界。

出学校后去地铁站，发现地铁出了问题，无法通行，刚出地铁站，デカオ打来一个电话，于是去他家，这时卡片组里该有一张リカバー50(L)卡片，不要将它编入使用栏，也就是将它入在备用栏，即リュッり中，到デカオ家后与他对话，他会向光热斗要刚才那张リカバリー50(L)卡片，，选第二项，即不答应，然与他挑一仗，战胜他后，他会给光热斗“デカオのリンク”，然后将Rockman送入他家电脑中，在里面得到“デカオのアドレス”深的电脑世界前进，不久便可以找到BOSSストーンスン了。



★BOSS战：

ストーンマン属性与ナンバーマン一样，也是无，而它也不会移动，尽情的玩它吧。它的攻击方式为仍石头，一次在已方领域仍3块（随机，会看到影子，很好躲的)，每一块攻击力还比较高，后期好像还会放激光，也很好躲，对了，它还会设置石块作为障碍，总之，须多中注意，打败它后，Rockman会将它身后的岩石打碎（看样子是这大石头堵住了地铁)，之后便可以返回现实世界了。

去地铁站，果然地铁恢复正常了，乘地铁去かんちょうがい（乘地铁的方法是先到自动售票机那儿买票，去不同的地方对应不同的票，现在只能去かんちょうがい)。

到了后可以与右上方那个卖东西的女孩サロマ（其实什么也买不到）挑一仗（她的EXE为ウッドマン，比较难缠的家伙，属性为木，多用属性为火的卡片克它吧)，它的攻击方式为放木桩。就现在的状况来说，Rockman是受不了几下的，它还会回复?!总之是一场硬仗，最好先存个档，多打几次）打败她后得到“サロマのリンク”，并在她的柜台中（让Rockman进入）得到“サロマのアドレス”。

进入水道局，径直去科学省，与电梯旁的服务小姐对话确认自己的身份，乘电梯来到二楼，这里是父亲的办公室，在电脑中得到“パパのアドレス”（当然是让Rockman进入啦)。乘地铁回家，刚出地铁站，父亲打来电话，看完记录后得一个“HPメモリ”和一个“バスターUP”(这并不是第一次得到，其它的可以买到或捡到)，回家调查床好可睡觉。



三、混乱的城市



一大早起来，出房门与母亲对话后得知停水了，出门后发现メイル正等着呢，与她一起去学校，进校门后发现水池也干了，进教室后与せいと对话便会上课，下课后去地铁站，せいと会打来一个电话，之后乘地铁去かんちょうがい。

进入水道局，发现炎山正在与服务小姐对话，上前询问，他却走开了，去科学省，利用电梯到二楼父亲的办公室，调查电脑旁的大衣（挂在墙上的）可得到“科学省ライセンスヒ”。

再回到水道局，乘电梯来到二楼，来到控制室，与控制器前站着的人（他就是冰川）对话，再到右边的机房里找到资山，对话后离开控制室。

再次来到父亲的办公室（科学省二楼），向里走，之后光热斗便会在里面转来转去，以便打发时间，等到12点，人们都下班了，再次乘水道局的电梯去水道局二楼，出电梯后，对着电梯旁的一个像垃圾箱的装置（其它应该是控制水的吧）按R键，将Rockman送入（这里会遇到小麻烦）。



（Ⅲ）冰之虚拟世界：

既然称之为冰之虚拟世界，那自然少不了冰吧，要注意，与溜冰一样，在冰上无法改变方向。此处，还须多加利用水龙头，水龙头分为两类：一类多半是开着的，这样流出的水柱挡住了去路，只须调查水龙头即可关上；另一类多半是关着的，而且正下方多半有冰，先调查龙头，让流出的水融化其下方的冰，再调查一便使之关上，这么一来，下方的冰就没了，就这样利用水龙头进入深处（现在有一个水龙头无法关闭，也就是说有一条支路不能走）打败两只发冰块的狗后，将冻在抽水机上的冰打碎即可返回现实世界（对了，中途还会碰见炎山的EXE，即ブルース，但它会马上离开），冰之虚拟世界告一段落。



↑→角色个性化十足！这也一直是CAPCOM所擅长的。

来到学校，发现池水里又有水了，这时一位老师走了过来，喝了几口池中的水，但却感到不适，倒在了地上，原来这水有问题！这时炎山打来一个电话，刚出校门又接到一个电话，然后直奔地铁站。



刚进地铁站，せいと打来一个电话，于是又折回校门口，调查商店旁的汽车，一个小男孩从里面滚了出来，与之对话得到“じせぐちハンドル”和ムスュのんごん”。

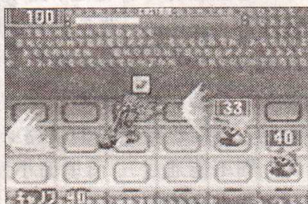
再次来到水道局，乘电梯到二楼，想进入控制室找冰川，但门却锁了，再次对着那“垃圾箱”按R键将Rockman送人。

（Ⅲ'）冰之虚拟世界：

这次由上次不能通过的路前进，在深处找到BOSSアイスマン，它已被ブルース打翻在天（?!），看见Rockman来了，先是对ブルース“吐口水”（!?）又接着向Rockman挑战。

★BOSS战：

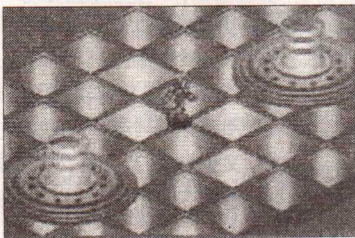
アイスマン属性为水，用电属性克它，其攻击方式之一：吐出固定的冰块，若与Rockman在同一横排它会将冰块推出，砸向Rockman；其二：扔冰冻炸弹，炸弹爆炸后在一个十字架区域（5格）内形成冰柱，若被击中就被冻住了，这时就要狂击B键，一会儿就挣脱束缚了，也可以等着它来“帮”你解冻（用冰块砸，原意吗?）只要注意头疼的冰冻炸弹，打败它不成问题，之后它会将冻在机器上冰全部吸回（!?），冰之虚拟世界完结。



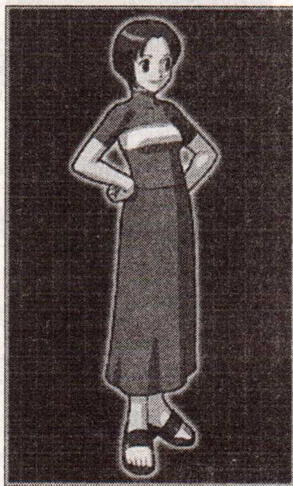
自动进入家中的电脑世界，现在有很多地方可以去了，四处转转吧，然后返回现实世界，会接到3个电话，查看メイル的电话，会出现选项，都选第一个，会得到“メイルへのんじ”，之后去地铁站，乘地铁去デンサンタウン。

（デンサンタウン这个地方是个十字路口，共5个场景，除正中央的场景外，另4个场景中均立着牌子，上面分别标着1J目、2J目、3J目和4J目，之后就用这来区分这几个场景）

去2J目，进入古董屋，与里面的女孩みゆき挑一仗（她的EXX为テカルマン，属性无，攻击方式为横向喷火，还会分解出双手作为飞镖攻击，此时只要攻击テカルマン主体使之硬直即可破解，到后来还用头来砸人，还真够野蛮的，掌握其规律后，即可打败它了），得到“みゆきのリンク”，再将Rockman







送入她的柜台中，可以得到“みゆきのアドレス”。

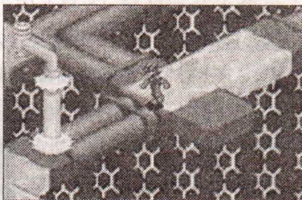
回到家中，将 Rockman 送入电脑世界，利用传送点到メイル家的钢琴中，会碰见メイル的 EXE，即ロール与之对话后，即可返回现实世界。

进入地铁站，接到一个电话后去デンサンタウン，到了后四处转转，没什么特殊状况，乘地铁回家，刚出地铁站，メイル走了过来，交待完后便走开了，再次乘地铁去デンサンタウン。

一出地铁站便接到メイル的电话，查看记录后得到一张ロール V(R)卡片。

去 1J 目，中途炎山会打来一个电话，到达 1J 目的左上方，交通会出现混乱，路灯及电子栅栏都变得不正常，这时，在水道局碰见的那个女的（什么?不知道是谁，唉，只有玩了的人才知道）打来一个电话，原来是她干的“好事”，对于如此混乱的交通，人们都走开了，对着面前的路灯按 R 键，将 Rockman 送入。

（Ⅳ）交通虚拟世界：

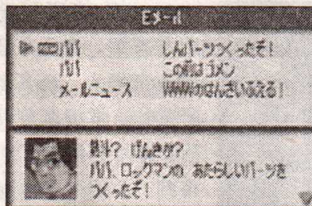


这里只有一种谜题，路有三种，红色的、蓝色的和灰色的，其中灰色的道路是永不变色的，即随时都可以通过，而红色与蓝色的道路必须被照亮才能通过（若变为黑色则不能通过），而里面小发光点（也就是开关，每通过一次会自动调节）

控制所有红、蓝道路，必须围绕这一点来解迷，达到最深处后，调查角上的装置即可恢复一个路灯，然后返回现实世界，交通虚拟世界告一段落。

（由于此次要解决的路灯个数很多，且解决方法均大致相同，因此之后便不再具体介绍）解决完 1J 目的问题后，回到中央场景的空地，那女的正在和人们谈条件，依次劝走那三个有（与之对话即可），再与那女的对话，之后离开此场景。

正欲离开时，メイル打来一个电话，说 3J 目和 4J 目都出现混乱，先去 4J 目，解决 4J 目的问题后，还没来得及松口气，一辆中巴闯过电子栅栏，向上冲去，正欲追上，刚出 4J 目，那女的又得意地打来一个电话。



到 2J 目解决问题，可刚搞定一个路灯，那中巴又强行闯了过来，于是跟着它，刚出 2J 目，メイル打来一个电话。

到 3J 目解决问题，刚刚搞定，那横冲直撞的中巴又闯了过去，又得跟着它，来到中央场景，光热斗将 Rockman 送入其中一个路灯。

连续恢复 4 个路灯，却在最后一个出了问题，那倒霉的中巴冲了过来，被卡在电子栅栏上，那女的又打来一个电话，之后メイル也打来一个电话，再将 Rockman 送入中巴左边的路灯。

（Ⅳ'）交通虚拟世界：

进入后发现ロール正努力试着控制 BOSS カラードマン，但カラードマン看见 Rockman 便挣脱束缚，跳到 Rockman 跟前，之后便与它交战。

★BOSS 战：

カラードマン属性为无（不要误认为是水、火双属性），它只会在最后一列上下晃动，靠其身前的一红一蓝两个卫士发动火属性与水属性的攻击，还会用大雪球攻击(?!)，应多加躲闪，击败后交通虚拟世界完结。

之后乘地铁回家，刚出地铁站会接到 3 个电话，回家与母亲对话，再乘地铁去かんちょうがい到水道局二楼找到冰川，得到“WWW パスコード”，再去科学省，在电视前找到炎山，对话后他会离开，与站在旁边的人对话，再到炎山刚才站着两的地方晃悠，父亲便会出现，之后母亲也来了，对话后已经到了 3 楼，进入餐厅，找到父亲并与之对话，之后父亲会离开，然后与全场所有人对话一遍，台上会出现一个怪人，他会使全场停电。



出餐厅向左走，调查墙上有“OUST”字样的装置后来到 4 楼，先去最里面的房间，但有人堵在门口，回到第二个房间，与门口站着的人对话，再次来到最里面的房间，刚才那人已离去。

进入电控室后，对着控制器按下 R 键，准备将 Rockman 送入，这时旁边的研究人员会过来提醒光热斗：在这个虚拟世界中有能量限制，不过光热斗仍坚持将 Rockman 送入。

（Ⅴ）电气虚拟世界：

①屏幕右上方的长槽是能量显示，Rockman 每走一步都会消耗能量（极少），不移动时不消耗能量，万一能量耗尽，Rockman 会不支而倒地，此时会返回现实世界，这时旁边的研究人员会教光热斗必须在 20 秒内将能量补满，之后记时开始，此时要快速地连击 B 键，在 20 秒内将能量补满即可（实在不行，补不满也没大碍，反正就只有 20 秒）。

②原理非常简单，但操作非常麻烦的迷题，在某些板



块上有很多槽，旁边有一个开关，板面边缘有一些灯泡，先到附近找一个小机器人(每个板块附近都特定有一个）拿到电池，再回到板面上，调查任意一个槽，将电池装上，再调查开关，若电池安装正确，则板边的灯泡会亮(一个正确的电池槽只对应一个灯泡)，之后沿着灯炮照亮的路线前进即可；若电池安装错误，则没什么反应，于是再关上开关，取下电池，换个槽安上、接着试，但每个电池只能供电两次，电用尽后就回到小机器那里充电（开始时建议用S/L大法，以免来回充电浪费时间，但到后来有些地方必须合理运用没用过的电池和用过一次的电池，而且有的电池要用多次，即必须充电多次）解决完最后一个板面（返回现实世界，出电控室，去发电室，即门上有电符号的那间，进入后调查电闸，则返回电气虚拟世界）马上会碰见BOSS エレキマン，进入战斗后发现它会不断地给自己用全回复，与它周旋一会即可（返回现实世界，让光热斗调查电闸，他会冒着触电的危险将电闸关上，这样一来，エレキマン这家伙就不能回复了，进入BOSS战）。



★BOSS战：

エレキマン属性为电，用木属性的卡片可以克它，エレキマン的攻击方式为召唤闪电，须快速移动来躲闪，它还会放出3个电柱，电柱之间形成电网，限制Rockman的移动，看似挺厉害，其实是个“纸老虎”打败它后ブルース“从天而降”，接受炎山的挑战吧。

★ブルース战：

属性无，没有卡片克它!?用普通攻击甚至很多特殊攻击它都会用盾挡(!?)，是到目前为止最难缠的对手。其攻击方式为巨剑，一刀攻击判定为面前3格，一刀200点攻击力，也就是说，Rockman最多撑4刀，还会蓄力后瞬间移动至眼前用宽剑攻击，攻击判定为横向3格，必须掌握其运动和攻击的规律后，在其攻击时的瞬间或攻击后的瞬间反击，否则必定大吃苦头！认真对付吧，把它打败后电气虚拟世界完结，返回现实世界。



再次调查电闸，接通电流。

回到餐厅与母亲对话，这时父亲也会打来电话，之后回家。

刚到屋，父亲又打来电话，乘地铁去かんちょうがい，刚出地铁又接到一个电话。

这时かんちょうがい右上方又多了一个卖东西（?）的男人マサ，将Rockman送入他的柜台中，在里面得到“マサのアドレス”，还可以向他挑战(他的EXE为ツャークマン，极强的对手，平时只露出背上的鳍，共3个，其中2个是假的，只有1个是真的，即本体，只有攻击到本体才会扣血，它受伤后会露出水面，一会儿再次潜入，攻击方式为鳍的地滚式攻击，速度奇快，要小心躲闪，它还会喷水柱)打败他后可得到一个“HPメモリ”。

去科学省找炎山，但没有找到，只要听到他去了デンサンタウン，于是乘地铁去那儿找他。

在デンサンタウン打到炎山，他正与一位女士交谈，但没说上两句他又走开了，之后可在3J目的空地上找到他，可以向他挑战(ブルース)。

乘地铁回家，去商店找日暮，得到“日暮のリンクメモ”乘地铁去デンサンタウン，去古董屋，进入みゆき的柜台，通过传送点去电脑世界，利用“日暮のリンクメモ”通过写着W字样的黑色接口（这里会有一场强制性战斗，对手极弱）过后查看日暮的电话记录(刚打来的)，返回现实世界。

乘地铁去かんちょうがい，去科学省，与那个四处晃悠的研究人员对话，得到“科学者リンクメモ（前提条件是之前看过日暮的电话记录)。

乘地铁去デンサンタウン，去4J目的私塾，与里面的老师对话得到“ゆりこリンクメモ”。

乘地铁回家，找到站在メイル家正前方那间房子门口的老头并与之对话，得到“じいのリンクメモ”。

再次前往デンサンタウン的古董屋，进みゆき的柜台，联人电脑世界，接着上滚的路前进（分别利用刚拿到的3个道具通过3个写着W字模的黑色接口)，终于找到BOSSボンバーマン。

★BOSS战：

ボンバーマン屋性为火，可用水属性卡片克它，攻击方式极其单一：踢出一个个球型炸弹，炸弹爆炸的攻击判定为十字形（像炸弹人一样)，只要一边躲避一边攻击就能轻易打败它。对了，它好像很呆，经常站在某一格上一动不动，打败它后得到“WWWのアドレス”，并返回现实世界。



乘地铁去かんちょうがい，到科学省二楼找到父亲，对话后出现选项，选第一个，之后回家调查床睡觉。



四、最终决战

起床后父亲打来电话，出门后发现博士正利用电视在向全世界公布他的邪恶计划，出家门后又接到一个电话。

来到商店，发现日暮已经不在了，得到桌上的“WWW メトロパス”

去地铁站，与站在广告牌前的交通人员对话，打听到关于隐藏车站的消息，回学校调查水池背后，发现隐藏车战，这时メイル也来了，进入隐藏车站，但无法启动地铁。

去かんちょうがい，出地铁后接到一个电话，到科学省二楼找到父亲，与父亲对话，这么一来，就可以使用“WWW メトロパス”了。

乘地铁回家，刚出车站会接到一个电话，进入隐藏车站，乘地铁去研究所。

到后一进门便发现被捉的3人，解救他们后向研究室进发。

要找到研究室，先要通过4道电子门，每道门都不能直接通过，须在门口将Rockman送入，在其中毁掉钥匙后才能通过（都是以前场景的化版），且每道门中都会出现不同的人帮忙哦。



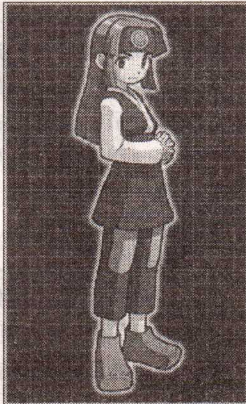
终于来到了研究室，但里面一片狼藉，却不见博士，调查墙上博士的画像后发现这是最后一道电子门，再调查一次确认之后（必须!）将Rockman送入。

（Ⅵ）最终虚拟世界：

其实与电气虚拟世界很像，但没有迷题?!来到最深处发现断路，ロール会出现并将路修好，毁掉最后一把钥匙，强大的敌人也现（不知它叫啥）。

★BOSS 战：

其属性为无，攻击方式为横向喷火，它还会召唤（!?），召唤的兵种随机，但3打1完全是欺负人，应小心应负，将它打倒在地，但不知怎地，它又恢复了体力，并一炮将Rockman打倒，这时ブルース突然出现，一刀了结了这个卑鄙的家伙，返回现实世界。



父亲打来电话，对10年前的事大讲了一番，之后Rockman的能量恢复。

进入画像后的隧道，终于找到博士，为了阻止他的邪恶计划，将Rockman送入。

★★BOSS 战：

属性为无，但它会水、火、木、电气4种属性攻击!? 身上有100点可再生防护罩（100点以下攻击无效），只有在它攻击的时间，才可以打它，攻击方式①剑，攻击其正前方2排（即6格）②激光，攻击其正前方3格 ③流星雨，地滚攻击全员（可躲?!）

打败它后实验室爆炸了，炎山，メイル，光热斗三人离开。

世界终于恢复了宁静……

~THE END~

关于隐藏 BOSS：爆机后取穿档，可在电脑世界最深处找到隐藏BOSSフラオマン。

隐藏 BOSS：属性为无，在最后一排上下晃动，会设置陷阱，召唤棺材放激光或放老鼠型炸弹，打败它后会在此场景随机碰到它。



下面是系统详细说明，请注意看啦!



附 1

系统重点说明

1、按L是剧情提示

靠近部分物件按R可让Rockman入侵电脑世界。要说明的是，这些物体是硬生生规定的。比如说大多数汽车都不能进，但偏偏学校里那辆可以进!（RPG的恶习）



一般来说，电脑和柜台可以进。为了防止遗漏，还是一边走一边乱点R吧!（玩RPG的恶习）

在电脑世界按R可脱出。

2、START 菜单

チップフォルダ	卡片编成
データライブラリ	卡片图鉴
ロックマン	个人状态与强化
ヨメール	电话记录
アイテム	剧情物品表
ヤットフーク	通信
セーブ	存档
もどろ	终了

3、卡片编成：

战斗用卡片做副武器。战斗卡组枚数为30枚，其中同名卡片不能超过十枚，援助卡一共不能超过五枚。由于战斗时只能同时用同名或同符号卡片，所以选卡时要注意符号(A～T)。

据我的经验，为了快速使出卡片而将所有卡片选成同一符号也大可不必，因为一回合内用三张左右卡片已是一般人的极限了。选成同一符号虽然每回合必定，可将入手的五片全取出，但还没用完就可再取卡了。而且同符号必然不能把所有最强卡排出。

因此，建议30张由5张援助(同名)，5张左右杂卡外加两种符号或两种同名卡片组成。这样平均一回合出战两到三张，攻击力和出卡速度都较理想。

切记，不要只看攻击力不看符号。我有个朋友卡片攻击力是高，但卡组符号过10种，一回合只能用一张卡，打得烦死了！切莫学。

4、关于电脑世界

电脑世界有4类：

①．**封闭的小平面**。这种世界很小，一般捡了东西就可出去了。



②．**主要角色的电脑世界**。在这里捡到连接用物品（最深处），再到网络世界对应的入口（彩色大圆盘），两边就接通，可以自由来往了。

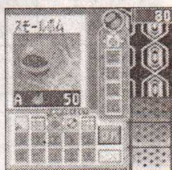
③．**网络世界**。极大，部分场景死路的尽头可找到BOSS，几科所有BOSS都可在此找到，找到后在该场景就可以随机遇到了，"?"门按剧情可打开；骷髅门得到WWWパスコード"后可开；红底黑W的接口按剧情打开。

④．**BOSS的世界**。用于打BOSS剧情。在此打死BOSS得不到卡片。

4．关于评价

评价与时间、受损有关。评价为5以下一般得不到卡片，当评价到S时几乎60%会得到卡片；得不到卡片时，评价越高钱越多。

5．关于援助



打死BOSS级角色的卡片，使用时时间停止因而命中率极高。卡片级别与评价有关。想得了级卡就打S吧！

6．关于强化

ATTACK(攻击力)：等于主炮一击的伤害力，最大为5

RAPID(连射速度)：离敌人越远，升级后的效果越明显。

CHARGE(蓄力速度)：为1时不能蓄力。越多蓄力越快，最大5时蓄满只要两秒。蓄为白色：主炮伤害力×8，蓄为紫色：主炮伤害力×16，蓄力时受攻击则蓄力取消。

装甲(アーマー)有：

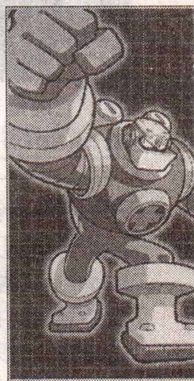
ヒートアーマー	怕火防水
アクアアーマー	怕水防电
ウッドアーマー	怕木防炎

HP最初为100，每得一个"HPメチリ"加20

得到"バスターVP"后建议优先升攻击和蓄力，连射最好等其它升满了再升。

7．一些忠告：

多用日暮店里的抽卡机。热启动取档只须半秒，又可随时存档，多用SL大法吧！(又一RPG恶习)这个游戏只能存一个档，所以与朋友分享时必须割爱了。



为了对战，多用用特殊卡，非常有效的。

敌人攻击非常有规律，细心观察吧！事实上对大多数敌人都可以不受损与其周旋个十来分同问题。(包括总BOSS，隐藏BOSS1太弱)

如果打不过某些敌人，选择有回复卡的符号组做为主战吧！比如说A与C符号都不错。对战时也有效。

某些敌人要得S评价非召唤不可。

8．其它：

战斗时30张卡全部用完就无卡可用了。所以你可以选30张回复卡然后与对手耗。(对战时)

电脑世界最深部有一个"?"门至今打不开不知何解。我们还有4种卡片猜不出来，必在此门后，求解。

此处有一种地鼠，HP＝10，任何攻击只扣HP1，出现后受损马上钻入地下。一秒后地板上随机出现3个洞，它会从某一个洞中探出头来，又马上钻回去。如果你不在它探头时击中它，它钻回去就逃走了。且探头速度越来越快，最后两次得完全碰运气了。

有几种打法可轻易干掉它：

A：用デスマルチ2一开始就把所有空格击碎，地鼠就只能出现在你面前那格了！打傻子嘛！注意中途地板会回复，所以要两张。

B：用ポイズンアメビス召唤对敌全员HP30/秒的毒气瓶，你可以放开手欣赏了。其卡片为隐身，只有攻击时现形，平时无敌(毒气瓶除外)，强得过分。(コカシタ)

打总 BOSS 时得到的卡片保留，钱不保留。此处有稀有的ウッドオーラ（80点护罩），必须在4秒内解决才能得到其卡片，唯一的方法是一开战连用三次强力援助，由于敌人不只一个且分散，HP 高达 300，应选用エレキマン V3E，至于能不能一开始就抽到三张援助就看你的运气了。（30张卡中有5张援助，一次抽5张卡你自己算算概率），另外用ストーンスン V3，运气好的话两张就搞定了（笑）。也可用ガイアハンマー3，它出头时攻击打两点就可以了，但难度高得离谱（好像不是唯一嘛……）





对付冲刺型敌人最好用工兵帽（No23～25），移到没有敌人的一排等它过来，计算提前量出招，可打两点哦！

后期的石像怪攻击力高且对全员，看似不可躲，其实当面前波刚消失时马上按前可闪过。最终 BOSS 的流星也是如此。它的锤子“ストーンスン”（No45－47）很好用！其石化（NO18）也很有趣。

恶趣味：

不少敌人的攻击是地滚式的，你可以把面前地板打碎，然后慢慢玩。有一种史莱姆，会放出带箭头的定向炸弹，你只要让它把前排放满，再站在箭头的死角，它就永远打不到你了！你就尽情地试卡吧！就是这里有一个一般发现不了的设定：炸弹居然有寿命！如果一个炸弹一分钟还没用的话就消失了。我为了试卡，一场战斗让炸弹消失了4轮，评价为1(正常情况为10秒左右结束战斗)

还有妖刀ムラマサ(NO.22)攻击力等于已损失的HP。我常常让 BOSS 把我打得只剩 20 点 HP，然后一刀做掉它 900 点！满血一击必杀！爽！



最有意思的是把主武器换成手雷（バスターボム NO.108）回合时间到了也不换卡，把手雷乱扔一气（无限），非常爽！



还用召唤出毒或卫星什么的，然后只管躲，看着敌人被搞定也很爽啊！

附 2

部分卡片说明：(有4种没收集到)

ID	名称	属性/攻击力	类别	攻击方式及其它说明	强度
1	キャノソ	40		正前方单炮击	1
2	ハイキャノン	80		正前方单炮击	2
3	メガキャノン	120		正前方单体炮击	3
4	ショットガン	30		正前方单体炮击,击中后爆炸,炸中正后方一格	1
5	クロスガン	30		攻击正前方单体,击中后爆炸,范围为其左上、右上、左下、右下四格	1
6	スプレッドガン	30		攻击正前方单体,击中后爆炸面积 3×35	2
7	バブルスプレッド	50		同上	1
8	ヒートスプレッド	70		同上	2
9	ミニボム	50		手雷，攻击面前第三格	1
10	スモールボム	50		手雷，爆炸一列3格	1
11	クロスボム	70		手雷，爆炸成十字，5格	2
12	ビッグボム	90		手雷，爆炸面积 3×3	4
13	ソード	80		短剑，攻击面前一格	1
14	ワイドソード	80		宽剑，攻击面前一列	1
15	ロソグソード	80		长剑，攻击面前两格远	2
16	ファイターソード	100		巨剑，攻击面前三格远	3
17	ナイトソード	150		同上	4
18	パラディソソード	200		同上	5
19	フレイムリード	火 100		宽剑，攻击面前一列	2
20	アクアソード	水 150		同上	3
21	エレキンード	电 120		同上	3
22	ムラマサ		特殊	短剑,攻击面前一格,攻击力＝已损失的HP	5
23	ツョックウエーブ	60		工兵帽发出地滚波，穿心，攻击正前方	1
24	ソニックウエーブ	80		同上，速度变快	2
25	ダイナウエーブ	100		同上，速度很快	3
26	フレイムタフー	火 100		发出火柱向前攻击,火柱相当长,遇敌则不再向前移动,火柱方向可控	2
27	アクアタワー	水 120		基本同上，水柱长两格	2
28	ウッディタワー	木 140		基本同上，水柱只有一格，敌可迎面冲过	2
29	アースクエイク1	90		相当于手雷，被攻击一格开裂	1
30	アースクエイク2	120		基本同上，爆炸一列三格	2
31	アースクエイク3	150		基本同上，爆炸十字五格	3
32	ガッツパンチ	60		拳击，面前一击，可击飞障碍物做	1
33	コールドパンチ	水 80		炮弹	2
34	ダッシュアタック	50		向前飞出攻击,攻击时全身无敌,穿心。可用其无敌时间躲招。	1
35	ホウガン	150		手雷类。被攻击一格如果无敌人则粉碎	4
36	トリプルアロー	40		向前三连射，受攻击则中止	1
37	トリプルラピア	50		同上，射速变快	2
38	トリプルランス	60		同上，射速很快	4
39	ラットン1	80		可被打死的地面移动的自爆老鼠,会自动转向敌人,不过只能转一个弯	1
40	ラットン2	100		同上	2
41	ラットン3	120		同上	3
42	ツナミ	水 80		发出3个波浪,一列一起前进,不过是地滚式的,而且碰到敌人的那个波浪消失	3
43	アカツナミ	水 100		同上	3
44	オオツナミ	水 160		同上	4
45	ガイアハンマ－1	100		面前敌全员,但如果看准间隙,可以躲过,地滚式	3

46	ガイアハンマ	130		同上	4
47	ガイアハンマ－3	160		同上	5
48	サンダーボール－1	电 90		向正前方发出电球，最多飞三格远，且速度奇慢	1
49	サンダーボール－2	电 120		基本同上，飞四格，稍快	2
50	サンダーボール－3	电 150		基本同上，飞五格，较快	4
51	エレキサークル 1	电 100		闪电绕身一周，遇敌则消失	1
52	エレキサークル 2	电 100		基本同上，绕身两周	2
53	エレキサークル 3	电 100		基本同上，三周而已	3
54	タイフーン	30		在面前第二格处出现旋风，以每秒约 3 次的速度进行三次打击	1
55	ハリケーン	30		基本同上，5 次打击	2
56	サイクロン	30		基本同上，8 次打击	3
57	エッグスネーク 1	木 130	召唤	召唤自杀小蛇在敌领域中随机移动，可被打掉	1
58	エッグスネーク 2	电 140	召唤	同上	2
59	エッグスネーク 3	火 150	召唤	基本同上，蛇落地点出现一格火，持续了 3 秒，攻击为 100	3
60	モスキート 1	50		时间停止，攻击正前穿心，击中则吸 HP50/每敌人	2
61	モスキート 2	70		基本同上，吸 HP70/每敌人	2
62	モスキート 3	90		基本同上，吸 HP90/每敌人	3
63	バーニングボデイ	火 100		以自己为中心发出十字形火柱，共五格，但出招没有无敌时间	4
64	パネルアウト 1		特殊	用镐击碎面前一格	2
65	バネルアウト 3		特殊	用镐击碎面前一列 3 格	3
66	ブレイクハンー	100		锤击面前一格	2
67	メットガード		特殊	盾，可撑四秒。有盾时无敌但不能移动和攻击，可档三次攻击	1
68	メタルシールド		特殊	大盾，可撑无限长时间，可挡一次攻击同时将攻击完全反弹	2
69	リカバリー－10		特殊	回复 HP10	1
70	リカバリー－30		特殊	回复 HP30	1
71	リカバリー－50		特殊	回复 HP50	1
72	リカバリー－80		特殊	回复 HP80	1
73	リカバリー－120		特殊	回复 HP120	2
74	リカバリー－150		特殊	回复 HP150	2
75	リカバリー－200		特殊	回复 HP200	3
76	リカバリー－300		特殊	回复 HP300	4
77	エリコスモール		特殊	使敌最前一列变为我方地区，如果该列有敌人则敌人所在一格不能占	3
78	デスマッチ 1		特殊	敌我双方所有地板全裂	3
79	デスマッチ 2		特殊	敌我双方所有没有人站的地板全粉碎	4
80	エスケープ		特殊	逃跑	3
81	インターラプト		特殊	敌全员当前持有卡片消失（只有对战时才有效）	3
82	パネルリターン		特殊	我方破损地板全恢复	1
83	カウントホム 1	80	召唤	在敌区域内召唤定时炸弹，3 秒后爆炸，攻击敌全员，可被打掉	1
84	カウントボム 2	120	召唤	同上	2
85	カウントボム 3	160	召唤	同上	3
86	クラウド	水 30	召唤	召唤雷雨在当前最前列敌人列上下移动攻击，移动慢，共移动 4 格	1
87	モアクラウド	水 50	召唤	基本同上，移快稍快，共移动 6 格	2
88	モスクラウド	水 100	召唤	基本同上，移快较快，共移动 8 格	3
89	ステルスマイン 1	160		在敌区内随机布雷一颗，一共只能同时布一颗雷	2
90	ステルスマイン 2	180		同上	3
91	ステルスマイン 3	200		同上	4
92	ダイナマイト 1	100	召唤	在面前布雷一颗，锁定方向正前方，一旦敌人进入该方向则攻击该方向敌全员，可躲	3
93	ダイナマイト 2	120	召唤	基本同上，锁定方向斜向右上和斜向右下	3
94	ダイナマイト 3	150	召唤	基本同上，锁定方向为正上方和正下方	3
95	リモコゴロ－1	电 80	召唤	在面前放置平台，同时一飞船依次攻击敌地板，一击即碎，飞船攻击至平台被毁为止	1
96	リモコゴロ－2	电 100	召唤	基本同上，飞船移动稍快	1

97	リモコゴロ－3	电 120	召唤	基本同上，飞船移动较快	3
98	ロックオン 1	10	召唤	在面前召唤卫星，每次瞄准后连射 10 次，可被打掉	1
99	ロックオン 2	15	召唤	同上	2
100	ロックオン 3	20	召唤	在面前召唤卫星，每次瞄准后射击 10 次，可被打掉(同前)	4
101	リモローソク 1		召唤	在面前召唤蜡烛，可被打掉，回复 HP3/秒	2
102	リモローソク 2		召唤	基本同上，回复 HP6/秒	3
103	リモローソク 3		召唤	基本同上，回复 HP9/秒	4
104	ポイズンアヌビス		召唤	在面前召唤法老毒瓶，可被打掉，敌全员损失 HP30/秒，无视隐身，此瓶较结实	5
105	アイスキューブ	水	墙	在面前制造一块冰作障碍，可被击碎，所有墙一共不能超过 4 块，15 秒消失	2
106	ストーンキューブ		墙	敌我双方地板上随机出现 3 块石头，比较结实，15 秒消失	3
107	バスターガード		特殊	B 键变为盾，相当于无限次用 No.67 至下回合	3
108	バスターボム		特殊	B 键变为手雷，攻击面前第三格 50，相当于无限次用 No.9 至下回合	4
109	バスターソード		特殊	B 键变为剑，攻击面前一 80，相当于无限次用 No.13 至下回合	4
110	バスターパンチ		特殊	B 键变为拳，攻击面前一格 60，相当于无限次用 No.32 至下回合	4
111	ヘビーゲージ		特殊	一回合时间变长为两倍	2
112	クイックゲージ		特殊	一回合时间变短为原来 2/3	2
113	インビジブル 1		护罩	隐身，基本上无敌，时间 7 秒	2
114	インビジブル 2		护罩	基本同上，时间 9 秒	3
115	インビジブル 3		护罩	基本同上，时间 11 秒	4
116					
117	コカシタ		护罩	隐身，基本上无敌，攻击时现形，时间 1 回合	5
118	アイアンボディ		护罩	自己石化，不能移动但可用卡片，包括突进技(!?)，石化 30秒，防御为 8倍，蓄气不受敌攻击影响	2
119	バリア		护罩	护罩，抵挡一次攻击	2
120	バブルラップ 1	水	护罩	护罩，抵挡一次后消失，4 秒之后再生，直至下回合开始	
121	バブルラップ 2	水	护罩	基本同上，3 秒之后再生	2
122	バブルラップ 3	水	护罩	基本同上，只须 2 秒	3
123	リーフシールド	木	护罩	护罩，抵挡一次消失，同时敌攻击力多少就回复多少 HP	3
124	アクアオーラ	水	护罩	护罩，敌 10 点以下攻击无效，10 点或 10 点以上一击即破；挡不住电攻击	2
125	フレイムオーラ	火	护罩	基本同上，40 点以下无效；挡不住水攻击	3
126	ウッドオーラ	木	护罩	基本同上，80 点以下无效；挡不住火攻击	3
127					
128	ロール	60	援	召唤女主角的 EXE，攻击敌最前列一单体，主角回复 HP30	3
129	ロール V2	80	援	基本同上，主角回复 HP40	4
130	ロール V3	100	援	基本同上，主角回复 HP50	5
131	ガッツマソ	40	援	召唤胖子的 EXE 攻击敌全区域，敌地板全裂	3
132	ガッツマソ V2	70	援	同上	4
133	ガッツマン V3	100	援	召唤胖子的 EXE 攻击敌全区域，敌区域全裂(同前)	5
134	ブルース	140	援	互唤区对敌最前列一列敌人攻击	3
135	ブルース V2	160	援	同上	4
136	ブルース V3	180	援	同上	5
137	ファイアマソ	火 100	援	召唤 Fireman 对正前方一排所有敌人攻击	3
138	ファイアマン V2	火 130	援	同上	4
139	ファイアマン V3	火 150	援	同上	5
140	ナンバーマソ		援	召唤日暮的 EXE，它会投出骰子，投出 1～6 的数字，对敌全区攻击力数字 ×10	3
141	ナンバーマン V2		援	基本同上，攻击力数字 ×20	4
142	ナンバーマン V3		援	基本同上，×30	5
143	ストーンマン	100	援	召唤石头怪，它会对敌区随机投下 3 块石头，每块攻击力 100，投 3 次，伤害累加	3
144	ストーンマン V2	100	援	基本同上，一次投 4 块	4
145	ストーンマン V3	100	援	基本同上，一次投 5 块	5
146	アイスマソ	水 60	援	召唤 Iceman 攻击面前所有有地板的区域	3
147	アイスマソ V2	水 80	援	同上	4

148	アイスマンV3	水100	援	同上	5
149	カラードマン	90	援	召唤红绿灯Boss,它会在最后一列攻击,最上一排放火,最下一排放水,但中间打不到	3
150	カラードマンV2	110	援	同上	4
151	ガラードマンV3	130	援	同上	5
152	エレキマン	电90	援	召唤闪电Boss,对敌全员攻击	3
153	エレキマンV2	电120	援	同上	4
154	エレキマンV3	电150	援	同上	5
155	ボンバーマン	火120	援	召唤Bombman,投出一个手雷,爆炸在敌区向上、下、左、右延伸	3
156	ボンバーマンV2	火140	援	同上	4
157	ボンバーマンV3	火160	援	同上	5
158					
159					
160					
161	ウッドマン	木60	援	召唤Woodman,对敌全区有格的地区攻击	3
162	ウッドマンV2	木80	援	同上	4
163	ウッドマンV3	木100	援	同上	5
164	スカルマン	150	援	召唤古董屋的EXE,它会攻击敌最前列单体	3
165	スカルマンV2	180	援	同上	4
166	スカルマンV3	210	援助	召唤古董屋的EXE,它会攻击敌最前列单体(同前)	5
167	シャ－クマン	水90	援	召唤鲨鱼,它会在EXE所在一列每格上召唤一条鲨鱼,向前发出地滚式攻击	3
168	シャ－クマンV2	水110	援	同上	4
169	シャ－クマンV3	水130	援	同上	5
170	ファラオマン	100	援	召唤法老,它会在EXE所在的一列每格上召唤一具棺材,向正前方发射激光	5
171	ファラオマンV2	120	援	同上	5
172	ファラオマンV3	140	援	同上	5
173					
174					
175					

注:

①护罩只能同时用一个,每次用新护罩时取代老护罩

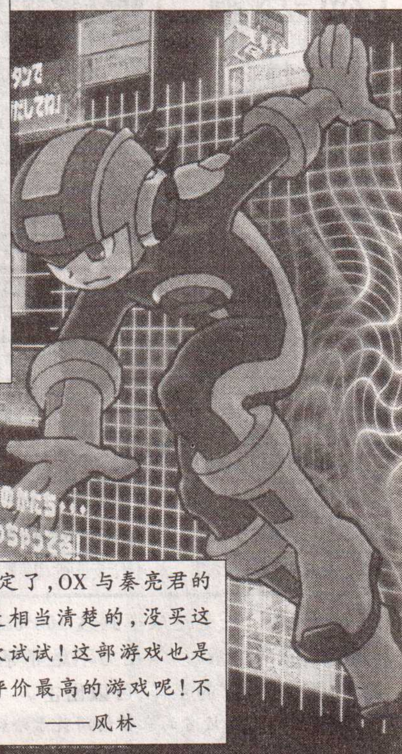
②用召唤卡同时只能召唤一个帮手,再用则原来那个消失,被新帮手取代。

③援助卡只能同时在自己的DECK中放5张,使用时时间完全停止。

④一回合指的是到再次选卡为止。

⑤地滚式攻击表示不能通过破碎的格子。





好啦,终于搞定了,OX与秦亮君的这份攻略写的还是相当清楚的,没买这部游戏的玩家买款试试!这部游戏也是GBA首发在日本评价最高的游戏呢!不要错过! ——风林



WP cheat



WP 向大家问好： 大家最近过的如何，PS2 的价格已经开始大幅度下降，不知道大家都装备上没有？WP 是已经准备购买了。这个月的足球赛事真是频繁，一时间弄的 WP 不知道该看哪场好了，而且长时间的熬夜看球也使 WP 的眼睛出了一点小问题，在此 WP 要奉劝大家在游戏时一定要做到劳逸结合，千万别像 WP 这样。好了！还是来看看这期的秘技吧！

PS2 装甲核心 2

隐藏资料全公开：

隐藏	装备	功能任务	入手方法说明
ZWR－M/30	中型火箭 30 发，背后武器	ホーイックロックス "山岳基地强袭"	任务开始后，向深处的山区移动、侵入基地内部，然后坐电梯到楼上再破坏周围的货柜就能入手了。
EHD－SCOPEEYE	NIGHTEYE 的雷达强化版，头部	シザースフォレスト "输送车辆强夺"	任务开始后破坏原本应该守护的车辆即可入手。
EWM－NAP－02	燃烧弹，背后武器	コルナートベイシティ "防卫战力调查"	打爆 50 台以上敌机才会入手。
INW－DM－MV	移动假标的，内部武装	"アレットシティ" "新型兵器试验"	在 30 秒内排除所有 D－1(4 台)，战斗结束后如果显示"素晴らしいデータが采れました"这行字就代表成功了。
BEX－BT180	急旋回推进器，额外装备	オールド・ガル "军事物资仓库占据"	避免破坏军事物资，将"特别减算"压到 1000 以下。
ZWN－GT/00	超低空滑行的特殊诱导弹，地上鱼雷	ラプチャー "起动エレベータ袭击"	将所有敌人打得一只不剩，过关后即可取得。
ZWG－XC/01	高威力·轻量型能源兵器	フォークシティ "新型パーッ强夺"	"新型パーッ强夺"任务过关后会在商店中追加。
EWR－M40	40 发的中型火箭	ネオ・アイザック全任务	突破所有ネオ・アイザック的任务后会自动入手。
EWM－M03	可连续发射 3 发的中型飞弹	オールド・ザム全任务	突破所有オールド・ザム的任务后会自动入手。
ZWC－CN/500	弹数不多，轻量型旋特式机枪	バロウズヒル全任务	突破所有バロウズヒル的任务后会自动入手。
ELN－02SLD	装甲强化过的中量级两脚	ソーンガーデン全任务	突破所有ソーンガーデン的任务后会自动入手。
ELN－070	增加积载量的轻量级两脚	ホーイックロックス全任务	突破所有ホーイックロックス的任务后会自动入手。
WWG－RF－10LB	重视短时间损伤量的速射型来福枪	オールド・ガル全任务	突破所有オールド・ガル的任务后会自动入手。
ELS－7880	以威力为最优先的短距离能源剑	セントラルオブアース全任务	突破所有セントラルオブアース的任务后会自动入手。
EWG－XC213	以效率为优先的能源兵器	コルナートベイシティ全任务	突破所有コルナートベイシティ的任务后会自动入手。
ZWM－M55/6	最多可连续发射 6 发的中型飞弹	バルバスシティ全任务	突破所有バルバスシティ的任务后会自动入手。
ZLN－01/BARREL	以机动战斗为前提的新机轴重量两脚	ホワイトランド全任务	突破所有ホワイトランド的任务后会自动入手。
INW－RV－08	后方攻击用的内藏武器小型机统	シザーズフォレスト全任务	突破所有シザーズフォレス的任务后会自动入手。
ZWC－XP02/QL	重视连射性的能源兵器	フォークシティ全任务	突破所有フォークシティ的任务后会自动入手。
EWG－GN－81	弹数有点少的轻量型榴弹炮	オルコット海全任务	突破所有オルコット的任务后会自动入手。
EWG－HM－04	搭载高速飞弹，携行式	アイトレットシティ全任务	突破所有アイトレットシティ的任务后会自动入手。
EXM－DD02	全武器弹数增加 60%，两肩武器	オールド・アヴアロン全任务	突破所有オールド・アヴアロン的任务后会自动入手。
ZHD－102/ROCK	高机能，高防御力但重量极重的头部零件	ザーム砂漠近郊全任务	突破所有ザーム砂漠近郊的任务后会自动入手。
BEX－AA00	追加装甲，防御力上升	ラプチャー全任务	突破所有ラプチャー的任务后会自动入手。
ZLR－ARROW	只追求速度的超高机动浮游型脚零件	ロストフィールド全任务	突破所有ロストフィールド的任务后会自动入手。
INW－OM－PAT	可射出支援用小型兵器，内藏式	ロストフィールド(隐藏关)全任务	突破所有ロストフィールド(隐藏关)的任务后会自动入手。

限制解除：任务达成率到达 100%之后，一切限制(重量过多、腕部重量过多、出力不足等等)都被取消。只会留下"重量过多"的字样，可以出击。

隐藏任务：当任务达成率到达 100%。读取破关后的记录，地图上会出现新区域。里面有三个新任务，一项比一项困难喔!!

(※近来收到一些读者的来信询问关于给秘技天地投稿的稿费问题，在此我来向大家解释一下。哎！因为本人的地位实在……所以现在的秘技投稿还是没有稿费，不过我正在积极争取，希望能早日为秘技天地的支持者脱贫致富贡献自己的力量！)

强化人类等级与对应的特殊能力

只有在“装甲核心 2”中才能成为强化人类，方式是让拥有金钱低于 - 50000 元。每经过一次改造强化人类等级会上升一级。在“装甲核心 2 ~ 另一个世代 ~”中可以通过继承(装甲核心 2)的资料成为强化人类。

LV1(第一次手术)：雷达变为标准装备

LV2(第二次手术)：可以用激光刀放出光波(挥刀时按╳钮)

LV3(第三次手术)：热度影响量降为 1/2

LV4(第四次手术)：无论是何种脚部装备，使用加农炮类武器都不必蹲下

LV5(第五次手术)：使用推进器时的能源消耗量为 1/2

夺取徽章：

在绘制徽章的时候，将游标移至“LOAD SAMPLE”的选项。里面不但有一些事先准备好的图案。玩家在游戏中打倒的 AC 身上的徽章也会出现在这里喔!!游戏中全部的 AC 一共有 30 架，“VS MISSION”也有 AC 出现。把所有的徽章全部收集起来吧!

LIMIT 解除：

同时按下 L1、L2、L3、R1、R2、R3。虽然在限制解除之后能源有一定时间不会下降，不过时间结束之后会强制充电。所以不到万不得已时不可轻易使用的技巧。

PS2 风之克罗诺亚 2

与平常不同的开头动画： 原本的开头动画是克罗诺亚不断奔跑的画面。玩家只要在他奔跑的时候输入指令就能看到更有趣的画面喔!! 若是按住 L1 + R1，波普卡会跳出来踢克罗诺亚的头；而按住 L2 + R2 的话，则是娄娄会跑出来把克罗诺亚推开……。

PS 再见吧！宇宙战舰大和号

特殊模式简单出现法： 原本要将游戏全部都破过一次才会出现的模式，现在有快速指令可以马上体验。

在标题画面中，在 2P 手柄依序输入“L2、R1、R2、L1、╳、L2、R1、R2、L1、○钮”就可以呼出特别模式的选项。

PS 化解危机——泰坦计划

在开始的选项画面上，把下列的方法输入的话，一开始就会在可接关 9 次、生命力 5 个的状态下开始。要是输入成功的话，会出现过关的效果音乐。如果是使用普通手把的话，只要是按对应光线枪的 A、B 键的相对按键的话也可以。但要注意的是这个输入法没对应计时制的项目。

输入法如下： 在最初选项画面上输入 A 键 7 次之后马上按 B 键 6 次，再按 A 键 5 次，接着开始游戏就 OK 了。

DC 月华剑士 ~ 最终版 ~

练习模式的小秘技： 各位玩家在“练习模式”里如果练习的角色成了木偶状态（不能动）时的有个解决方法。在功能选单中，玩家可以把练习对手的所在位置设定成随时归于中央；但如果玩家没有这么做的话，一旦在练习中把对手打到画面边缘之后，对手就再也不能动了。现在有一个办法能解决这个问题，只要发生上述情形时，就按 Y + L 键（街机是 Y + Z 键），这时电脑所操纵的练习角色会自动的接近。如此一来，就可以很方便的练习了。

GBA ADVANCE GTA

在游戏中原本有 46 种车辆可供玩家们选择，在此就介绍二种特别车辆的出现方式供玩家们参考。

EXTRA.1　出现条件： 在“冠军杯模式（チャンピオンシップモード）”中，只要在 BEGINERS、MIDDLE、HIGHSPEED 三个组里面的场地全部获得冠军。

EXTRA.2　出现条件： 在“冠军杯模式”中，在所有四个组别的所有场地获得冠军就会出现。

PS2 怪兽牧场 3

水中的锻炼密决： 科特（ゴート）的训练项目中，“谜之穴（ナゾのめな）”（加强生命力用）这个技巧的上升率基本跟在莫库司（モークス）一样，而其他的基本训练则是跟在多克拉马（タクラマ）很相似。在科特登场的道具是“黑珍珠（くうしんじゅ）”，而大部分的怪兽是只要先给它“龙种（ドラコン种）”，后，就会很高兴（※因为不是食物，所以可以给予复数）而对于“分压物（ブリーター）”这东西，如果资金充裕的话，可以把它当作一种消除怪兽压力的手段来给予。

训练一栏表如下：

谜之穴(ナゾのめな)	生命力(ライフ)↑
投海星(ヒトデなげ)	力量(ちいら)↑、智慧(かしこち)↓
吹泡泡(出でよアワ)	智慧(かしこち)↑、强壮度(じょうぶち)↓
躲避猪笼草(ウッポよけ)	速度(すばやち)↑、力量(ちいら)↓
鱼群(サカナのむれ)	强壮度(じょうぶち)↑、速度(すばやち)↓
河豚退治(フグたいじ)	速度(すばやち)↑、力量(ちから)↑、智慧(かしこち)↓
找光线(サーチライト)	智慧(かしこち)↑、速度(すばやち)↑、强壮度(じょうぶち)↓
科特的旋涡(ゴートのうず)	力量(ちから)↑、强壮度(じょうぶち)↑、速度(すばやち)↓

※**注：** 对于科特要注意的是“科特的旋涡(ゴートのうず)”这个项目。“力量”的上升速度是跟多克拉马一样的快，如果把以力量为主的怪兽用这锻炼的话，是非常有效率的。而智慧型的怪兽则是用“找光线(サーチライト)”比较好。

PS 恶魔城年代记

代码	效果
3005A53A 0010	血不减
30058FAA 0063	只数不减
D001D168 0019 3001D16A 0000	心用不完
D005A54E 0000 8005A54E 0002	鞭子最强
3005A540 006F	无敌
8001B4C0 1023 8001B4C2 0042	敌人一击死
80012878 0000	时间不减
3001DA78 0080	高跳跃
3001CAB9 000X	快速移动(一般地面)

X	
1	正常速度
2	二倍速
3	三倍速
4	四倍速
5	五倍速
10	闪电人(会发生穿墙而死的情形)

代码	效果
3005A547 0001 3005A545 00XX	辅助武器

XX	
03	匕首
04	十字架
05	斧头
06	圣水
07	时间暂停
08	补血

PS 尤多娜英雄战记

代码	效果
D0111598 0001 80111598 000A	武器熟练度一次加 10
D00F0B02 FEFF 8015BBB0 0000	按 L2 无限移动
D00F0B02 FDFF 8015BBB0 0001	按 R2 解除无限移动
D010DC24 FFFF 8010DC2A 2402	武器耐久魔法次数使用一次升到最高并且不减(敌我都有效)
D0151D58 FFFF 80151D5E 2402 D0158B24 FFFF 80158B2A 2402	杖次数使用一次升到最高并且不减(敌我都有效)
D004B370 182A 8004B36E 2402	没钱也能买东西

道具复制	
D00F0B02 FBFE	D00F0B02 F7FE
8002A0B6 0000	8002A0B6 ACA2

*在战斗开始前按下 SELECT + L1 再选择アイテム并把要复制的道具放进道具袋中,就可不停的拿出来。

*按下 SELECT + R1 解除道具复制

代码	效果
D00FD91C 0010 800FD91C 0001	战斗后升一次等级

*升级相关的金手指开启后，不要进入游戏开头自动展示战斗。

代码	效果
D0110CE8 000F 80110CE8 0001 D0110D04 0008 80110D04 0001	升一次等级必加 STR
D0030376 3063 80030376 2403	升级时 STR 一次加到最高

代码	效果
D0110D5C 000F 80110D5C 0001 D0110D74 0009 80110D74 0001	升一次等级必加 SKL
D0030442 3084 80030442 2404	升级时 SKL 一次加到最高

代码	效果
D0110DD0 000F 80110DD0 0001 D0110DE8 0009 80110DE8 0001	升一次等级必加 AGI
D0030496 3063 80030496 2403	升级时 AGI 一次加到最高

代码	效果
D0010E44 0010 80110E44 0001 D0110E60 0009 80110E60 0001	升一次等级必加 LUK
D00305CA 3063 800305CA 2403	升级时 LUK 一次加到最高

代码	效果
D0110EC0 0010 80110EC0 0001 D0110EDC 0009 80110EDC 0001	升一次等级必加 DEF
D00304FE 3063 800304FE 2403	升级时 DEF 一次加到最高

代码	效果
D0110F3C 0010 80110F3C 0001 D0110F58 0009 80110F58 0001	升一次等级必加 MAG
D00303DE 3063 800303DE 2403	升级时 MAG 一次加到最高

代码	效果
D0110FB8 0010 80110FB8 0001 D0110FD4 0009 80110FD4 0001	升一次等级必加 WLV
D0030566 3063 80030566 2403	升级时 WLV 一次加到最高

代码	效果
D0111030 000E 80111030 0001 D011104C 0007 8011104C 0001	升一次等级必加 MV
D003064E 30A2 8003064E 2402	升级时 MV 一次加到最高

代码	效果
D0110C6C 0011 80110C6C 0001 D0110C88 000A 80110C88 0001	升一次等级必加 MHP
D0110C9E 3063 80110C9E 2403	升级时 MHP 一次加到最高

代码	效果
D00F0B02 FCF6 30182FFC 00MM	变更地图

在地图上按下 L2 + R2 + SELECT + START 选择“このマップをやりなおす”,就可切换你想要的地图。

*由于出场人物的关系，可能会造成游戏无法继续或是当机。

地图		
01	MAP29	海狮子の旗(グラナダ)
02	MAP27	シーライオン(セネー海东)
03	MAP13	セネーの海蛇(セネー海西)
05	MAP20	边境の斗い(レダの谷)
07	MAP33	圣剑サリア(火の神殿)
0A	遭遇战	メーメル洞窟
13	MAP14	勇者ホームズ(オークスの街)
15	MAP5	传说の彼方に(マルス神殿)
16	MAP1	ウエルト上陆(ソラの港)
17	MAP7	王都解放(ウエルト王宫)
18	MAP6	渡河作战(ウエルト大桥)

19	遭遇战	ロトの森
1A	MAP4	悲しき战士たち(グラムの森)
1B	遭遇战	トーラス洞窟
1C	MAP2	山贼讨伐(トーラス村)
1D	遭遇战	ヴェルジェ
1E	MAP3	遭遇战(ソラの港)
1F	遭遇战	イスラの沼
20	MAP8	圣龙ネウロン(イスラ岛)
21	MAP28	グラナダ海战(グラナダ冲)
22	MAP30	传说の剑士(イルの村)
23	遭遇战	モースの塔
26	MAP26	幽灵作战(ラゼリア)
27	MAP34	总力战(リーヴェの南)
2F	MAP35	ジュリアス…(リーヴェ王宫)
30	遭遇战	アルカナ砂漠
31	MAP36	爱と悲しみの街(ノルゼリア)
32	MAP37	圣剑リーヴェ(水の神殿)
36	遭遇战	カナン
4C	遭遇战	风の神殿
4D	遭遇战	皇の神殿
4E	遭遇战	リムネー
4F	MAP25	砂漠の岚(ハルファ砦)
50	MAP24	リーヴェの大河(ゼムセリア)
51	MAP32	サリア神殿(森の沼)
52	MAP19	巡り会い(サリアの村)
53	MAP18	黑い森(バルト要塞)
54	遭遇战	エリアル洞窟南
56	MAP9	二つの道(セネー海岸)
57	MAP10	自由と正义(自由都市セネー)
58	遭遇战	セルバ南
59	MAP31	裹切り者…(うしなわれた村)
5A	MAP23	少女の泪(サリア古城)
5B	遭遇战	アルソス村
5D	MAP17	草原の勇者(セルバ草原)
5F	MAP15	オアシスの街(ブラード)
65	遭遇战	エリアル山
66	遭遇战	エリアル
67	遭遇战	イストリア
68	遭遇战	归らずの谷
69	遭遇战	封印の桥
6A	遭遇战	ロスーナ
70	遭遇战	リグリア砦
79	遭遇战	イスラ海域
7A	遭遇战	マール草原
7B	遭遇战	マールの港
7D	遭遇战	ベネー

80	遭遇战	マール草原
81	遭遇战	ウエルト王宫内
82	遭遇战	トーラス村内
83	遭遇战	ヴェルジェ砦内
84	遭遇战	ソラの港内
85	遭遇战	マール港内
86	遭遇战	自由都市セネー内
87	遭遇战	草原の街セルバ内
88	遭遇战	ゼムセリア内
89		ヴェルジェ馆
8A		オークスの宝物库
8B	MAP26	黑の公子(ラゼリア)
8C		火の巫女カトリ(サリアの村)
8D		クエルト王宫
8E		祝贺会
8F	遭遇战	マルスの港
94	遭遇战	エリアル洞窟北
95	遭遇战	マルス港星
97	遭遇战	イスラ岛 2
98	遭遇战	オークス 2
99	遭遇战	ソラの港 3
9A	遭遇战	トーラス村 2
9B	MAP11	レダの魔道士(トーラス洞窟)
9C	遭遇战	トーラス山 2
9D	MAP16	暗の魔兽(メーメール洞窟)
9E	MAP12	ブラードの少年(マルスの港)
A8		父と子と(カナン王宫)
A9	MAP39	暗の中に…(水の迷宫)
AA	MAP40	邪神と女神(邪神の祭坦)
AB	MAP22	魔クラニオン(レダの古城)
AC	MAP38	消えゆく命(火の迷宫)
AD	遭遇战	みしよう
AE	遭遇战	モースの塔 2F
AF	遭遇战	モースの塔 3F
B0	遭遇战	モースの塔 4F
B1	遭遇战	モースの塔 5F
B2		モースの巫女(复活の祭坦)
B3	遭遇战	モースの塔 7F
B4	遭遇战	モースの塔 8F
B5		壁画の间
B6	遭遇战	封印の桥
B7	遭遇战	ふっかつの神殿
B8	遭遇战	サリア古城の洞窟
B9	MAP22	老将ザカリア(ブラード)
BA		ブラード
BB		リグリア砦

BC		イルの村
BF	遭遇战	平原の战い
C0	遭遇战	ゾーアの谷
C1	遭遇战	ちていの主
C2	遭遇战	沙漠の长城
C3	遭遇战	长い桥
C4	遭遇战	草原のはしゃ
C5	遭遇战	山の王者
C6	遭遇战	フォレストナイト
C7	遭遇战	ほりよしゅうようじょ
C8	遭遇战	市街战
C9	遭遇战	救出作战
CA	遭遇战	要塞
CB	遭遇战	王宫
CC	遭遇战	草原の城
CD	遭遇战	桥を夺え!
CE	遭遇战	水の神殿
CF	遭遇战	斗技场
D0	遭遇战	海上战
D1	遭遇战	たんきけっせん
DC	遭遇战	海上战
DD	遭遇战	山の王者
DE	遭遇战	森の战士
DF	遭遇战	神殿
E0	遭遇战	草原の城
D1	遭遇战	沙漠の长城
E2	遭遇战	草原の战い
E3	遭遇战	たいけん 7
E4	遭遇战	たいけん 8
E5	遭遇战	たいけん 9
E6	遭遇战	アドバタイズ 0
E7	遭遇战	アドバタイズ 1
E8	遭遇战	アドバタイズ 2
E9	遭遇战	アドバタイズ 3

PS 真・女神转生

代码	效果
D0043D7C FFFF 80043D7C 0000	创造角色时点数不减
8010CA70 423F 8010CA72 000F	金钱最大
8010CA74 423F 8010CA76 000F	MAG 最大
D011AEA4 0004 8011AEA4 0001	快速升级
8003039A 1000 8004ED16 A440	小敌人不出现
8003EC6C 0001	AUTOMAP 全开
8004E73E 1000 8004E74A 1000	属性不合也能召唤

勇者斗恶龙 2

~怪兽仙境 伊尔的冒险

ドラゴンクエストモンスターズ2®

上次的《勇者斗恶龙》攻略一经登出，就受到广大"勇者"迷们的热烈响应，所以这次按上期的约定将其姐妹篇《伊尔的冒险》的攻略为大家献上。

GB 厂商:ENIX 类型:RPG 发售日:2001.3.9

文/飞鸟 责编/WP

破关指导(全)

与船上所有的人谈话，最后跟站在船首的船员说话。

看见了！看到马鲁达岛(マルタ岛)了！

两人在牧场里头玩耍，此时父亲走了过来……"你们两个别只顾着玩，去看看妈妈有什么需要帮忙的。"

进入牧场左侧的房子与妈妈谈话后前往街道，途中会遇到一个带着怪物的人在捉弄村人，村民们被整的十分的惨。

进入寄物处(门上有袋子图样)，与柜台的人谈话，领取到母亲所交待拿取的东西后外出，发现回程路上站着刚才在捉弄村民的人，上前谈话，希望能让路一下，可是他不肯让路，没办法了，只好走右边的通路绕路回家了。

没想到他们又出现了，这次还强夺了伊儿(イル)的东西，在一阵剧烈的拉扯后，东西掉落到水井底下……

下到水井底，发现两人正在拉扯伊儿(イル)的东西，路卡(ルカ)见状上前推开他们将东西抢回，结果被推开的少年一时站不稳，踢到塞在破洞处的盖子！怪物见状立刻跳进破洞中以自己的身体塞住洞穴，怪物说道，要封住这洞穴需要御兽使(モンスターマスター)的力量才能封住，请帮忙找他过来吧。

将物品带回去给妈妈后，与所有的村民谈话，可是没有人是御兽使(モンスターマスター)……进入水井中告诉怪物这件事(**※一定要跟所有的村民谈话后，进入水井中才会进入下一个事件**)。

怪物希望你能帮忙找东西把破洞堵住。

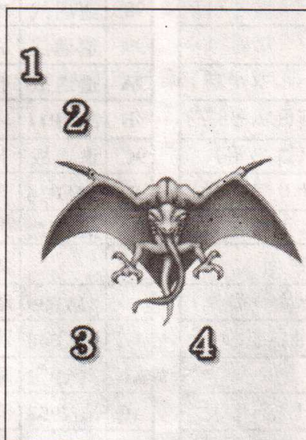
选择:"はい"

"谢谢你的帮忙，这把不可思议的钥匙是通往沙漠的钥匙，从左边的楼梯下去后对着门使用钥匙就可以到达沙漠，啊！对了，还有这把钥匙，对着门使用就可以回到这里来。"

回到家中，兄妹两人商量后决定由妹妹——伊尔(イル)前往寻找盖子，进入水井中对着门使用"绿洲之钥(オアシスのかぎ)"。

沙漠世界

沙漠世界的简易地图



1. 传送门
2. 卡鲁卡拉村(カルカラ村)
3. 亚西亚城(アッシア城)
4. 盗贼山寨

进入亚西亚城(アッシア城)跟站在INN(宿屋)前的男子谈话后，伊尔(イル)会被带到王宫中表演杂技(**※在此之前，你必须要收到三只怪物并且带在队伍内，这个事件才会发生，怪物不足三只的人赶紧去抓吧**)，表演过后，进入王宫中与国王谈话，国王希望你能帮个忙，到街上问问村民们，对他施政的满意度如何(**※要跟所有的村民谈话喔**)。

回到街道上与所有的村民谈话后，再次回到王宫与国王谈话，此时一名士兵匆忙的跑进来报告，下水道不知道被什么东塞住了，水都不通了！(**※此时国王会往外冲，若是没有请再回到街道上与所有村民谈话**)。

离开亚西亚城前往卡鲁卡拉村(カルカラ村)，进入房子里(门口有罐子的那间)，会看到国王进入下水道中，跟随着国王身后进入下水道，会看到一个把下水道堵住的怪物，打倒他之后问他为何要做这种事？怪物无奈的表

示，因为他们所居住的家园被盗贼团占据了，没办法只好来这下水道住，国王听完非常生气，答应会帮助他们把盗贼团打倒，帮助他取回他们的家园。

回到亚西亚城（アッシア城），进入王宫中与国王谈话，国王带着伊尔前往二楼，却发现楼上的宝物都被盗贼团洗劫一空，先是侵占他人家园，现在竟然还敢到王宫来偷窃！国王非常生气，立即带着士兵们前往盗贼山寨，誓将盗贼团歼灭！

进入王宫内右侧的地牢中，与关在牢房内的犯人谈话，犯人说他的肚子很饿，希望能吃点东西，将食物交给他，犯人会给你一样重要物品"诱泵水（よびみず）"（**※不过你身上必须要带肉、或者是饲料，然后跟他讲话，接着他才会给你东西，肉与饲料可以在地图上随机捡到**）。

前往盗贼山寨，众人遍寻不着山寨的踪影…此时对着水池使用"诱泵水（よびみず）"，山寨现形了，进入将盗贼的头头打倒后，国王带着士兵将里头的贼们一网打尽，也找回到了被偷走的宝物，为了感谢你的帮忙，国王给了你一个"海啸之钟（うみなりのかね）"。

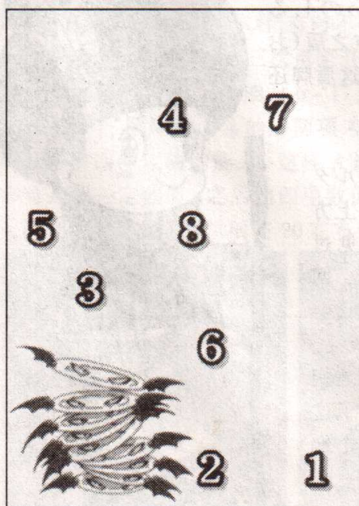
带着"海啸之钟（うみなりのかね）"回到马鲁达（マルタ），将物品交给恶小子（ワルぼう）"塞在洞穴中的怪物名"，可是这东西塞不住洞穴，没办法了，只好另外找东西来塞住洞（**※恶小子会给你一个可以在海上移动的贝壳，只要靠近海岸按钮它就会出现**）。

前往斗技场（原先门口有人站着，现在可以进去了），跟柜台的兔女郎报名后参加比赛，获胜的话可以得到"海贼之钥（かいぞくのかぎ）"。

使用"海贼之钥（かいぞくのかぎ）"来到水的世界。

水的世界

水世界的简易地图



1. 传送门
2. 约鲁特村（ヨルド村）
3. 波罗涅村（ボローニヤ村）
4. 伯特里兹村（ボートリッツ村）
5. 西边的洞窟
6. 幽灵船
7. 灯塔
8. 火山洞窟

进入约鲁特村（ヨルド村）打听情报（**※要跟所有人谈话喔**），然后进入波罗涅村（ボローニヤ村），跟所有的村人谈话，听取人鱼的传说，接着前往西边的洞窟。

进入西边的洞窟中，打倒里头的头目大章鱼（**※打倒他后他会问你要不要他加入，选项一定要选择"はい"**）后，让他加入队伍中，然后回到波罗涅村，跟站在左侧海边的吟游诗人讲话，诗人会问你要不要跳个舞，选择："好（はい）"。

当一行人跳完舞后，海面上会出现一只人鱼（**※队伍中一定要有刚才加入的那只大章鱼，不然人鱼是不会出现的**），她会送你一枚小金币。

进入伯特里兹村（ボートリッツ村）的酒场内（挂着啤酒杯标志的房子），遇到了把盖子弄坏的科迈哈王子（カメハ），他不但不承认自己犯的错还怪罪于伊尔，最后把伊尔推开，离开了酒场。

与柜台左侧喝醉的老先生谈话，得知一些重要的情报后回到波罗涅村（ボローニヤ村），再次跳舞将人鱼吸引出来，这次人鱼会带你前往海底的人鱼村中。与所有的人鱼说话后，然后跟人鱼女王谈话，打听到"月之石（つきのいし）"的情报，最后跟带你来人鱼村的人鱼谈话，就可以回到波罗涅村。

乘坐着贝壳前往地图标示6的幽灵船，来到船长室打倒幽灵船长后，开启他身后的宝箱就可以得到"月之石（つきのいし）"（**※这个幽灵船中有许多的宝箱，玩家要花点时间拿取，此时不开启宝箱，一但你打倒船长后，幽灵船就会消失，宝箱也就不会再出现了，要记得喔**）。

来到地图标示7的灯塔，先进入灯塔地下室拿取"马尔达的树枝（マルタのえだ）"后，登上灯塔顶楼对着台座使用"月之石（つきのいし）"的。就在同时，洞海周遭的礁石会消失，这样就可以离开这里。

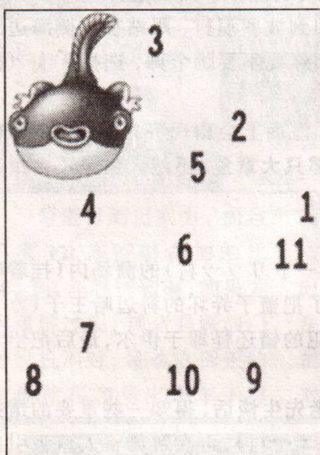
进入地图标示8的火山洞窟，进入后顺着路往底下走到底（**※洞途科迈哈（カメハ）会一直设陷阱阻碍你，可是自己却又一直中自己设下的陷阱**）。在一处有四个宝箱的地方，可以得到"钢之镜（はかねのかがみ）"，把它交给恶小子（ワルぼう），没想到这物品还是不能塞住洞穴。

到水世界抓一只名字叫"军蚁（ぐんたいアリ）"的怪物（长的像一只蚂蚁），以及一只叫"杀人铁铲（キラースコップ）"的怪物（长得像土拨鼠，手上拿圆锹）带在队伍中。先到牧场的右上方找父亲谈话，将杀人铁铲交给他，可以得到一枚"小徽章（ちさいなメダル）"，然后到马尔达（マルタ）街上，跟站在道具店老板左边的人谈话（长得跟道具店老板一样的人），然后将军蚁交给他，他会给你一把"冰之钥匙（こおりのかぎ）"。

※如果你先将军蚁交给街上的人，他会给你"小徽章"，而父亲会给你冰之钥匙，所以谁先谁后不要紧，但是一定要两个都给。

冰的世界

冰世界的简易地图



1. 传送点
2. 诺斯汀(ノースデン)
3. 精灵之泉
4. 国境的矿山
5. 隧道(通往ノフォー的唯一通路)
6. 诺弗(ノフォー)
7. 港町威斯顿(ウィストン)
8. 维斯塔尼亚国(ウエスターニャ国)
9. 伊斯托利亚国(イーストリア国)
10. 幽灵之森
11. 北之山

使用"冰之钥匙(こおりのかぎ)"来到冰的世界,先前往北边的国家,地图标示**2**的诺斯汀(ノースデン),与里头所有的村人谈话后,前往地图标示**3**的精灵之泉,调查泉水中央的盾牌,可以得到"精灵之证(せいれいのしるし)"(**※所有的选项全部选择"はい",不要选错了喔!**)。

前往地图标示**4**,国境的矿山,进入上方的洞窟中打倒头目——爆弹岩(ばくだんいわ)之后,回到诺斯汀(ノースデン)与皇宫门前的士兵谈话(画面左边的那个),他让路让你进入皇宫。进入之后与谒见室前的士兵谈话,他会带你进入与国王谈话,(**※身上要带着"精灵之证(せいれいのしるし)"喔**),国王二话不说的立刻启动陷阱让伊儿跌落到下方的地牢中。

跌落地牢后,发现这里还关着其他的人,一个是喜欢恶作剧的王子——科迈哈(カメハ),而另一个是长得跟国王一模一样的人。谈话后得知,原来现在坐在王位上的那个人是假冒的,被关在地牢中的这位才是真的国王。

调查上面的墙壁后科迈哈(カメハ)会用蛮力将墙壁强行撞破,一行人逃离这里。上了楼梯后,看到两个国王扭打成一团!与两个国王各谈一次话,两个都说他才是真的,然后一直与上面那个国王谈话,这次假国王会现出原形,原来他是怪物——银色恶魔(シルバーデビル)假冒的(**※如果没有现形,就先与下面那位国王讲一次话,再继续与上面那个国王谈几次话**)。

打倒怪物后与国王谈话,国王说他会传令下去,让你通过国境到西边去,在INN(宿屋)休息一会儿后出发前往国境,通过国境进入西边的港町威斯顿(ウィストン),与所有的村民谈话后,可以得知一些有关于优奈(ユナ)公主已经很久没有展露笑颜了,国王一直为此事担心不已。

接着前往西边的威斯塔尼亚(ウェスターニャ)国,调查城门口的告示牌后,上面写着:"谁能够让优奈公主笑,国王会重重有赏!"此时,科迈哈(カメハ)突然出现并且将门口排队进入王城的人通通一脚踢开,自己跑了进去。

虽然科迈哈与伊尔使出浑身解数,希望能搏得公主一笑,可是公主却依然面无表情的坐在位置上,看到这情形,国王伤心极了……

与城中的人们谈话后,得知公主的老师或许知道公主为什么会变成这样。得知这情报后,立刻回到港町威斯顿(ウィストン),走南边的桥前往伊斯托利亚(イーストンリア)国。

进入伊斯托利亚国之后,前往城镇左上方找一名老人谈话(这老人知道优奈公主她过去的一些事情),接着前往此地左边的森林,进入之后会看到一名幽灵少女,紧跟随她身后,在森林深处可以找到刚才那名少女,与她谈话后可以得到"公主之魂(ひめのたましい)"。

※道具栏中一定要有空位,不然会得不到公主的灵魂喔!

回到威斯塔尼亚(ウェスターナャ)国,经由入口处左侧的城墙,爬藤蔓进入公主的房间找优奈(ユナ)公主谈话。此时,公主身旁的布偶突然动了起来,原来公主会变成这样,全都是他搞的鬼!

打倒他之后前往港町诺弗(のフォー)〔走诺斯汀(ノースデン)左下的隧道可以通到这里〕,找酒场里头的学者谈话(INN的一楼就是酒场),得知要打倒女王必须要找到一个叫做"冬眠草(とうみんそう)"的东西。

前往伊斯托利亚(イーストンリア)国上方的北之山,在山顶上找到"冬眠草(とうみんそう)"后(**※调查山顶的花就可以得一宝物,另外花下方的宝箱中装着一把不可思议的钥匙,要记得拿喔!**)。回到伊斯托利亚国与站在女王房间前的侍女谈话,侍女会带你上楼,站在女王身边对着女王使用"冬眠草"之后,会出现一只怪物。

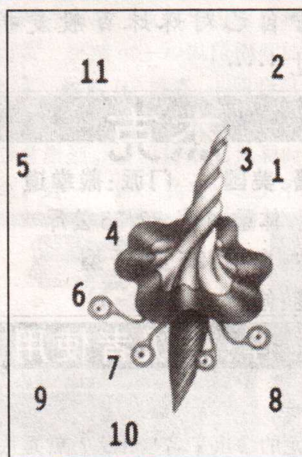
打倒怪物后到精灵之泉处,调查水池中的盾牌后会出现怪物,打倒他后对着盾牌使用"精灵之证(せいれいのしるし)",就可以得到"天空之盾(おおぞらのたて)",不过这盾牌还是没有办法堵住破洞。



回到马尔达岛(マルタ岛)前往钥匙店,此时上方的士兵会问你是否有见过科迈哈(カメハ)王子,回答:"有(はい)"后,士兵会带你前往王宫与国王谈话,国王会给你一把"天空之钥(てんくそかぎ)"。有了这把钥匙,就可以前往下个地点——天空世界。

天空世界

天空世界的简易地图



1. 传送点
2. 天空之町芬特（フント）
3. 怪物守卫
4. 贝伊镇（ベイ町）
5. 西之山
6. 隧道
7. 希达诺城（ヒターノ城）
8. 死者之城
9. 风之塔
10. 南边的洞窟
11. 魔王城

来到天空世界，先前往天空之町——芬特（フント），里头的怪物村民们都在谈论着"光之珠（ひかりオーブ）"的事情……来到位于左侧的坟场调查中央的墓碑，会出现一个叫"乌格尔（ウゴール）"的怪物，接着进入上面的北之塔。**※注意！队伍中怪物的野性值（やせい）必须要0才能进入喔。**

进入北之塔中，登上塔顶却发现一只飞行的怪物将装有光之珠（ひかりオーブ）的宝箱抢走！回到坟场里与乌格尔（ウゴール）谈话，然后调查乌格尔的墓碑后面就可以得到"双身杖（へんげのつえ）"，接着前往怪物守卫处，使用这把杖子变身后，守卫才会让你通过此地前往西边的大陆（要变成怪物外形）。

来到西边大陆后，先进入贝伊镇（ベイ町），与村民们谈话后前往左边的西之山，进入后会看到山顶有一个大鸟巢，可是入口被石头挡住了进不去，只好先离开这里再另想法子，就在伊尔要离开时，一只巨大的鸟把伊尔抓了上去，丢在鸟巢内。

打倒头目——地狱秃鹰（ヘルコンドル）之后，经由地图编号6的隧道前往希达诺城（ヒターノ城），进入之后与所有的怪物们谈话可以得到许多重要的情报。

得到情报之后，先前往右下方大陆的死者之城，城里头有三个谜要解，第一个谜题房间，需要将四个棺材的盖子全部盖上，门才会开；第二个房间是要操作画面右下方的铃铛让鬼魂回到棺材里门才会开；第三个要调查墓碑（**※调查墓碑后方**），会出现讯息问你要不要按下按钮，选择"はい"进入后打倒头目，调查他身后的宝箱就可以得到"天空之剑（てんくうのつる）"。

进入西南方大陆的风之塔，利用云朵来前进（**※靠近边缘按A钮就会出现云朵**），到达风之塔尽头时调查宝箱，里头装有"天空之铠（てんくうのよろい）"。

在进入南边的洞窟前，先回到希达诺城（ヒターノ城）使用变身杖将自己变成体形较小的怪物，然后赶紧进入洞窟中调查楼梯上方的小洞，这样才能顺利进入小洞中（**※若是不能进入，请回城镇再变身一次**）在洞窟深处有最后一个天空装备"天空头盔（てんくうのかぶと）"。

搜集到三项天空的装备之后再次进入希达诺城，与里头的守卫谈话后他会让开路，让你进入里头的传送装置。经由传送装置进入魔王城，来到位于地下八楼魔王的房间，打倒魔王——幕德（ムドー）之后可以得到"狭暗之钥（はざまのかぎ）"。

使用"狭暗之钥"，来到狭窄的世界，进入南之塔，打倒塔顶上的魔王——德克（ドーク）之后可以得到"不可思议的盖子（ふしぎなのへそ）"。

将"不可思议的盖子"带回去马尔达（マルタ）之后，这次终于可以把破洞给塞住了！

~ THE END ~

※接下来的钥匙以及宝物全都是属于隐藏类的，在此只介绍已知可以拿取方法的物品，至于游戏的流程就让玩家自己体验吧。

(1)通过水的世界后，再次回到海的世界（※必须得到可以在水面上移动的贝壳）。在传送点上方的海面有一只大王章鱼，很强喔，有兴趣的人可以去挑战一下，打倒他之后，他会加入队伍成为伙伴。

(2)破关后去找科迈哈（カメハ）谈话，打倒他后可以得到一把"妖精森林之钥（エルフのもりのかぎ）"，有了这把钥匙就可以前往妖精的世界。

(3)在酒场里头有位老先生，他希望能够看到稀有的怪物，只要你能让他看到，他就会送你一把"力量之钥（ちからのかぎ）"。

(4)当你收集到150种以上的怪兽后，格斗场中会出现一个名叫"泰利（テリー）"的人（玩过一代的人是不是对他很眼熟呢?），打倒他之后在开始画面中会出现一个选项"与泰利见面（テリーとお见合い）"。

(5)收集到150种以上的怪兽后再次与科迈哈（カメハ）战斗，打倒他后可以得到一把"旅人之钥（たびびとのかぎ）"。

特殊的事件

(1)回到牧场与妈妈谈话，她会交给你100块钱，要你去帮她买"アモールのみず"，这个道具在马尔达（マルタ）的道具店就有卖的，买一个带回去给妈妈，她就会送你一双"ドラゴンスライム"。

(2)前往斗技场参加C等级的战斗，获胜的话可以得到一把"ふしぎなかぎ"，拿到钥匙店鉴定，会随机变成一把特殊的钥匙，可以到隐藏的地点去，所以，鉴定之前要记得先记录喔。

（接上期）

DRUSH KNEE	→→K	中
LEG SLICER	↓K+G	下
LOW KICK	↓(长)K	下
DOUBLE LOW KICK	↓(长)KK	下下
LOW SPIN KICK	↘K+G	下
TURN LOW SPIN KICK	对手在背后↓K	下
RISING KNEE	前走时K+G	中
MOON SALT	↗P	移动技
HEEL KICK MOON SALT	↑或↗KP	中
BACK KNUCKLE TURN	←←P	上
BACK SPIN KICK TURN	←←K	上

DOWN 攻击：

招式名称	指令
SOCCER BALL KICK	↘K

投技：

招式名称	指令
FRONT SUPLEX	P+G
SHELL BREAK ELBOW	在对手身旁P+G
BACK DROP	在对手身后按P+G
BACK DROP	在对手背后，而他又是蹲下时按P+G+K
NECK BREAKER DROP	→→P+G
NECK HOLD SLOW	←→P+G
LIGHTNING KNEE SMASH	←P+G(或墙壁在对手背后按←P+G
ROLLING FACECRUSH	↗P+G





既酷又强的快男儿——

与莎拉针锋相对的哥哥，同样也是截拳道高手，尽管自己对妹妹百般爱护，不过……

杰克

国籍：美国　　门派：截拳道

身高/体重：1米82/75公斤

年龄/血型：25岁/A型

兴趣：修行

推荐：初级者使用

招式风格：

WELL，你知不知李小龙的拳出了名是什么？就是快、狠、劲！！而JACKY就将截拳道这三种特色完全发挥出来。另外，由于他的招式指令比较简单，甚么P+K呀、PPPK呀这些，而且攻击力又大，速度又快，真是胡乱兜也能使出至命一击。不过他的投技就比较少了，正面投只得三招。

而JACKY的中段攻击也非常霸道，好像各种以肘技起招的连续固有技，（例如ELBOW KNUCKLE SPIN KICK"→PPK"）它们不但出招快，而且就算被挡后的硬直时间也不是太多。还有能把对手吹飞的KNEE KICK(→K)及有攻击力其高的SOMER SAULT KICK"↖K"。

还有不得不提的，就是他那命中率高而且攻击力大的DOWN攻击。（↑P或↓↑长P）他DOWN攻击的速度可说是数一数二，再加上较大的攻击范围，令这招也成为JACKY的主力攻击。

基本战法：

JACKY的基本战法，最主要的概念在于以快慢及不停的转换攻击段数。唔，由于JACKY很多招就算被当都好，其硬直时间也非常短，好像ELBOW SPIN KICK"→PK"、玩者不停用这些招式猛攻，对手根本上是很难找到空位作反击的。

至于不停的转换攻击数嘛，这是由于若果玩者数招都只是攻下段或中段的话，真是傻的都挡了。所以我们可以将中、下段攻击夹杂使用，迷惑对手。唔，举过简单例子吧。例如我们可先用DKUBLE LOW KICK"↙KK"攻其下段，而对手知你攻下段，可会要蹲下防御，而只要我们一见对手蹲下，就可快速的使出KNEE KICK(→K)把他打至吹飞，再驳连招。若果下次他醒目了，在DOUBLE LOW KICK之后还是作站立防御的话，当然就要送他多次DOUBLE LOW KICK啦。总之人家蹲下就攻中段、站立就攻下段，而且使出硬直时间低的招式，继而减少被反击的机会。再加上COMBINTION技的延迟使用，实可将对手玩弄于股掌之间。

跟 JACKY 对战时的技巧：

若对手是 JACKY 的话，主守的话很容易给其猛攻击被击倒。我们可以尽量跟他拉成中距离位置（大约个半身位吧），那么我们就有较多时间对其攻击作出反应。而真是被迫近时，我们可以用蹲下 P 作牵制及截停其变化多端的招式。

连续技

1、KNEE KICK"→K"、DOUBLE LOW KICK"↓长 KK"、DOWN 攻击"↑P"。

条件：JEFFRY、鹰岚不合用。

2、KNEE KICK"→K"、COMBO ELBOW SPIN KICK"PP→PK"。

条件：平行之足位置、轻量级对手合用、COUNTER HIT。

3、HITKNEE KICK"→K"、蹲下 P"↓长 P"、"DASH HAMMER KICK"。

条件：八字之足位置、鹰岚不合用。

人物固有技：

招式名称	指令	攻击段数
JAB STRAIGHT	PP	上、上
JAB DOUBLE STRAIGHT	PP↑P	上、上、上
FLASH PISTON PUNCH	PPP	上、上、上
RISING ELBOW	→P	中
ELBOW SPIN KICK	→PK	中、上
ELBOW BACK KNUCKLE	→PP	中、上
ELBOW KNUCKLE SPIN KICK	→PPK	中、上、上
ELBOW KNUCKLE LOW SPIN KICK	→PP↓K	中、上、下
COMBO ELBOW	PP→P	上、上、中
COMBO ELBOW SPIN KICK	PP→PK	上、上、中、上
DOUBLE SPIN KNUCKLE	←PP	上、上
SPINNING BACK KNUCKLE	←P	上
SPINNING SLANT BACK KNUCKLE	←P↙P	上、下
SPINNING LOW SPIN KICK	←P↓K	上、下
SPINNING ARM KICK	←PK	上、上
JAB STRAIGHT BACK KNUCKLE	PP←P	上、上、上
COMBO BACK KNUCKLE SPIN	PP←PK	上、上、上、上
DOUBLE PUNCH SNAP KICK	PPK	上、上、上
DOUBLE PUNCH KNEE KICK	PP→K	上、上、中
DOUBLE PUNCH LOW SPIN KICK	PP↓K	上上下
SMASH HOOK	↘P	上
DOUBLE HOOK	↘PP	上、上
TRIPLE HOOK	↘PPP	上、上、中
LIGHTNING STRAIGHT	↘PP→P	上、上、上
LIGHTNING HOOK	↘PPPP	上、上、中、中
SLANT BACK KNUCKLE	↙P	下
SLANT LOW SPIN KICK	↙(长)PK	下下
BEAT KNUCKLE	P+K	中
BEAT SPIN KICK	P+KK	中、上
BEAT & BACK KNUCKLE	P+KP	中、上
BEAT & KNUCKLE SPIN	P+KPK	中、上、上
BEAT & KNUCKLE LOW SPIN	P+KP↓K	中、上、下
COMBO ELBOW KNUCKLE SPIN KICK	→(长)PP→PPK	上、上、中、上上
COMBO ELBOW KNUCKLE LOW SPIN KICK	(长)PP→PP↓K	上、上、中、上、下
PUNCH HIGH KICK	→(长)PK	上、上
PUNCH SPIN KICK	右脚在前 PK	上、上
PUNCH SIDE KICK	左脚在前 PK	上、中
PUNCH LOW SPIN KICK	P↓K	上、下
VERTICAL HOOK KICK	K+E	上
MIDDLE SIDE KICK	↘K+E	中
DDUBLE SPIN KICK	KK	上、中
2 WAY SPIN KICK	K↓K	上、下
KICK BACK KNUCKLE	KP	上、上
COMBO KNUCKLE SPIN KICK	KPK	上、上、上
COMBO LOW SPIN KICK	KP↓K	上、上、下
SPINNING KICK	K+G	上
SPINNING KICK LOW SPIN KICK	K+G↓K+G	上、下
MIDDLE KICK	↘K	中
DOUBLE KICK	↘KK	中、中
TOE KICK	↓K	中
DOUBLE LOW KICK	↓(长)KK	下、下
KNEE KICK	→K	中
DASH HAMMER KICK	→→K	中
SIDE HOOK KICK	←K	中
SOMER SAULT KICK	↖K	中
SPIN HEEL SWORD	←K+G	中
MIDDLE SPIN KICK	←→K+G	中
LEG SLICER	↓K+G	下
SWITCH STEP	↓↓	移动技
SIDE HOOK TURN	←←P	上
SPINNING KICK TURN	←←K	上
TURN KNUCKLE SIDE KICK	对手在自己背后按 PK	上、中
TURN LOW SPIN KICK	对手在自己背后按↓K	下
LIGHTNING KICK	↓P+KKKKK	中、中、中、上、上
LIGHTNING STORM	↙P+KKKKK	中、中、中、上、上
LIGHTNING LOW	↙P+KKKKK↓K	中、中、中、上、下

投技、DOWN 攻击：

招式名称	指令
NO SUN LIGHT BOMB	P+G
NECK THRASHING	在对手身旁 P+G
FACE CRUSHER	在对手背后 P+G
NECK BREAKER DROP	→→P+G
WALL FACE CRUSHER	对手背着墙壁时→→P+G
KNEE STRAIGHT	→←P+G
SADIST TICK HANGING KNEE	↘↘P+G
SOCCER BALL KICK	↘K



似醉非醉的老顽童——

招式怪异并以令人眼花的醉拳打击对手，堪称“VF3”中一绝，是格斗最深奥义最好的体现。

舜帝

国籍：中国　门派：醉拳

身高/体重：1米64/63公斤

年龄/血型：85岁/O型

兴趣：喝酒

推荐：上级者使用

招式风格：

舜帝的出招一般比较慢，而且攻击力亦只属一般。而他的过人之处，就在于变化多端的招式。若果能灵活运用，就可令对手难于猜测你之后的攻击了。而他最特别的，就是很多招式需要喝过酒，方能使出。好像腾空飞天炮“→→P+K”连击下腿“PP↓K”这些就是。

而饮酒除了可令舜帝使出某些招式外，最重要是他的饮酒量越大，那么他的攻击力也会越大。不过，今作的舜帝的饮酒方法就有所不同。在《VF2》中玩者要靠舜帝出了某些招式后（如投技——醉步转身肘“P+G”），他自己拿酒来喝，比较被动。而在《VF3》中，玩者就可用仰饮酒“↓G+P+K”及座饮酒“座盘铁中P+K+G”来增加舜帝的饮酒量。而来到《VF3tb》，画面更会显示舜帝的饮酒量，不用玩者自己死记了。

基本战术：

用舜帝的话，一定要变化多端，出奇不意。（这些也是醉拳的精髓）因为一旦被对手看出你的招式破绽，继而把你的招式挡开后，也就是把你OVER的时候了。最基本的例子，我们可以用座盘铁“↓↓”或转倒立“→↘↓↙←”把对手引过来，当对手想出招时，就可先下手为强的使出宙舞落穿脚“座盘铁中K”或转身醉酒靠“转倒立中P+K”。不过当然，每次不能都使用同一招式了。



而舜帝本身很多COMBINATION已是有不停转换攻击段数的属性，如连击后下蹴腿“PP↓KK”，段数是上上下上。若将这些招式再混合COMBINATION技延迟使出及CANCEL技。举过例子吧，若我们输入“PP↓K”令对手以为你是出下段K而作下段防御，但我们却不出那个下段K，而是再驳快速中段技（如挑腕撩拳“↓↘→P”），这么的话就可把对手玩弄了。

不过，我们亦要争取舜帝饮酒的机会，因为饮酒越多，攻击力就越大。而最安全的方法，莫过于在对手被打DOWN时，牺牲DOWN攻击的机会而饮酒。

跟舜帝对战时的技巧：

若果你的对手是舜帝，你可要非常清楚他各种招式的变化，不然就很容易被玩弄。好比人家出何仙女“→PPPK”，但在出了三下P之后停下，你就要有心理准备，他会有以下的可能性：一：三下P之后收招；二：延迟使出最后的K；三：跑过来使出投技。若你对他的变化了如指掌，那么就可更快更准的作出反应。除此之外，我们也可不停攻击的猛攻，令对手没有时间作变化。

连续技

1、低踏脚“敌在你的背后↓K”、漫步醉硬手“←↘P”、DOWN攻击“↑P”

条件：COUNTER HIT、八字之足位置、鹰岚不适用

2、挑腕栽手“↓↘→P←P”、仰饮仙手“↘PP+K”、连环前旋扫腿“↓P+KKK”

条件：COUNTER HIT、鹰岚不适用、饮过七啖酒或以上

3、转身操膀“↘P+G”、挑腕栽手“↓↘→P←”、漫步醉硬手“←↘P”、DOWN攻击“↑P”

条件：对鹰岚不适用、饮过七啖酒或以上

DOWN攻击：

招式名称	指令
螺旋醉肘	↘P
腾空仙山	↓↑(长)P
倒地反冲爪	↖(长)P
转宙落脚	↑(长)P
天地肘击	↗(长)P

投技：

招式名称	指令	备注
醉步转身肘	P+G	击中后会饮5啖酒
转身倒袭里肘	在对手身旁P+G	
权钟离	在对手背后P+G	
背倒裹肘	对手在你背后P+G	需饮过5啖酒
转身缲鸡脚	←↘P+G	需饮过6啖酒
转身缲膀	↘P+G	
倒袭里肘	←P+G	
翻身双仙腿	倒立后P+G	

人物固有技：

招式名称	指令	攻击段数
连击	PP	上、上
叉手连环击	PPP	上、上、中
连击下腿	PP↓K	上、上、下需饮过 6 啖酒
连击后下蹴腿	PP↓KK	上、上、下、上需饮过 6 啖酒
连载颚手	←→PPP	上、上、上
向侧后避双手	↖EP+K	上
向侧后避拂手	↖EP	上
横扫击	←P	上
后伸避拂手	←EP	上
转身双冲掌	→P+K	中 击中后会饮 5 啖酒
飞天崩击	↗P+K	中
倒地反冲爪	↖P+K	中
腾空飞天炮	→→P+K	中 需饮过 8 啖酒
挑腕撩拳	↓↘→P	中
挑腕栽手	↓↘→P←P	中、上
背旋肘	↙P	下
背旋肘回下脚	↙PK	下、下
月牙叉击	↓(长)→P	中
浸步醉硬手	←↘P	中
醉仙手	P+K	中
醉仙连脚	P+KK	中、中
仰饮杯手	↘P	中
仰饮仙手	↘PP+K	中、上 需饮过 8 啖酒
仰饮连环单脚	↘PP+KK	中、上、中需饮过 8 啖酒
何仙姑	→PPPK	上、中、上、中
击转旋腿	PK	上、上
侧中端脚	↘K+E	中
龙尾脚	↑K	中
斜侧连脚	→K+E	中
连飞跳击	KK	上、上
连蹴回手	KKP	上、上、上
连蹴背下掌	KK↓P	上、上、下
旋子	↗K	中
空飞双单蹴	↖K	中
背倒连旋脚	↙K+G	上
仰身倒腿	←K	中
宙舞双转脚	→→K	中
倒脚	↓K+G	下
翻身连旋脚	←K+G	中
旋风扫腿	↘K+G	下
单飞跳击	K+G	中
横双手	G+KP	中、上
后蹴下腿	↙K	下
后蹴连腿	↙KK	下、上
前旋扫腿	↓P+K	下 需饮过 2 啖酒
连前旋扫腿	↓P+KK	下、下 需饮过 6 啖酒
连环前旋扫腿	↓P+KKK	下、下、下 需饮过 7 啖酒
座盘铁	↓↓	移动技
由座盘铁站立	座盘铁中→或↑	移动技
由座盘铁倒立	座盘铁中←	移动技
由座盘铁横寝	座盘铁中↓↓	移动技
宙舞落穿脚	座盘铁后 K	中
栽胫脚	座盘铁后↓K	下
转倒立	→↘↓↙←	移动技
宙舞身	↑P+K	移动技
转身醉酒靠	转倒立后 P+K	中
双冲腿	转倒立后 K+G	中
倒身连脚	转倒立后 K	中
宙舞双转脚	前 DASH 中 K	中
横寝	←↙↓↘→	移动技
涅磐扫脚	横寝后↓K	下
涅磐旋脚	横寝后 K	中
涅磐蹴捶	横寝后 KP	中、上
连击下蹴	横寝后 KP↓K	下 需饮过 10 啖酒
涅磐连击下腿	横寝后 KP↓KK	中、上、下、上 需饮过 10 啖酒
仰身倒腿	横寝后 KPK	中、上、中
涅磐双扫脚	横寝后(长)K	
后伸避	←E	移动技
向侧后避	↖E	移动技
向侧前避	↗E	移动技
仰饮酒	↓P+K+G	移动技 会饮 1 啖酒
座饮酒	座盘铁中 P+K+G	移动技 会饮 3 啖酒



出生在大富之家的战士——出身豪门的利昂练就了一身螳螂拳，年轻气盛的他决定走出家门去挑战。虽然他的路并不好走……

利昂

国籍：法国　门派：螳螂拳
身高/体重：1 米 71/61 公斤
年龄/血型：18 岁/AB 型
兴趣：滑板

推荐：上级者使用

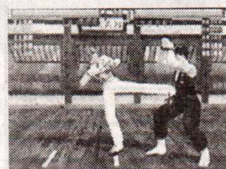
招式风格：

LION 的招式指令可说是非常简单，而且很多招都可以容易地把对手打 DOWN，(例如纵跳穿掌"↑长 P+K"、前扫腿"↓KK"都是被常用的招式）所以在街机上，他就深受初学者欢迎。除此之外，他的中、下段招式非常丰富，而且很多

招式既像打中段、也像打下段，(例如下段的进步螳螂扫手"←(长)↘(长)P"及下段的盘肘连环手"→(长)PP"就是了) 所以有时对手明知他会攻过来，但很多时还是会无所适从地中招。

而 LION 的另一个特点，就是有很多突进技，除了上文所说的进步螳螂扫手及盘肘连环手外，斧刃连端脚"→(长)→(长)KK"也是常用的突进技来。

不过，看起来 LION 招式速度虽是不低，但其实很多招式的起招时间都比较长。虽说外表看上来较难分辨它们的段数，但若对手了解 LION 的，一见到你起招就有足够时间作出相对的防御了。除此之外，LION 的招式无论是否是回转系攻击，被挡之后硬直时间都较长，(尤是他的脚技) 而这更可说是 LION 的致命弱点。

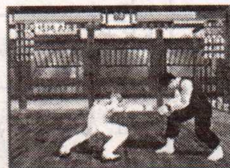


基本战术：

LION 战术之基本，当然也是玩 P 系 COMBINATION 吧。不过他那 P 系 COMBINATION 跟陈佩、杰克、影丸不同的是，人家通常要三拳后才出现变化，而 LION 的只要出两拳就可出现变化，这样一来给对手作反应的机会自然会减少。另外他的拳是以中下段为主，那么就可减低空振的机会。而玩者就可利用 LION 招式上这些特性，以作防守战的牵制。

不过 LION 最厉害的，还是中距离的招式，在固有技中它们可占了一半以上的比率。基于它们被挡格了后硬直时间不短，所以胡乱出的话会十分危险。这样一来，我们可以于一些原本有 2 HIT 以上的招式，再加些变化。例如轨腿"↓K"，若对手中了的话，当然可以按打下 K 变成前扫腿的追击。但若对手挡了，再出多下 K 的话硬直时间就会很大，所以我们就可变招，例如变成中段突进技疾步升穿手"↓(长)→P"，由于段数起了变化，可令对手措手不及。





另外他跟影丸一样，背向技也是蛮丰富的。但由于其背向技不及影丸和陈流那么快和狠，故此有时反而可以利用 LION 那移动的灵活性。当背后对手来诱敌时，待他攻过来的一刹那用斜后步"↖E"斜前步"↗E"来侧移，继而闪到对手身旁再作反击。

跟 LION 对战时的技巧：

由于 LION 的下段技非常丰富，所以跟他对战时可要时常要留意自己的下段。尤其是双方在中距离时更要小心，因为他会在意想不到的距离下，用双脚伸过来攻击你。(穿弓腿"↙K"就是这么的一招了) 另外当然是要认清他每招的起招动作啦，不然又怎么可以先挡住，再趁其硬直时间来反击？还有，若你被打 DOWN 再被对手用闪转空脚连击的话，记得用原地站立(P 连打)来破解。



连续技

1、疾步升穿手"↓长→P"、后蹴腿"←←K"、盘肘"→P"、轨腿"↓K"

条件：COUNTER HIT、轻至中量级对手适用

2、后蹴腿"←←K"、背身尖掌"背向对手 P＋K"、斧刃连端脚"→→KK"

条件：对鹰岚时不适用

3、后蹴腿"←←K"、背身尖掌"背向对手 P＋K"、盘肘"→P"、轨腿"↓K"

条件：对鹰岚时不适用



人物固有技：

招式名称	指令	攻击段数
勾手连捶	PP	上、上
连环穿掌	PPP	上、上、上
连捶扫手	PP↓P	上、上、下
穿阴掌	↘P	中
落击掌	↘PP	中中
背转勾手	←P	中
连旋背勾手	←PP	中、中
转身螳螂连脚	←PPK	中、中、中
扫勾手	↘P	下
连扫勾手	↘PP	下、下
腾击捶	↙P	下
腾击连捶	↙PP	下、下
斧刃脚	→→K	中
斧刃连端脚	→→KK	中、中
统捶	P＋E	上
磨盘手	→P＋E	上
双耳旋风	→P＋E	上
泰山双勾手	←P＋K	上
疾步升穿手	↓(长)→P	中
箭疾步	→→P	中
盘肘	→P	中
盘肘连环手	→PP	中、中
纵跳穿掌	↑P＋K	中
进步螳螂扫手	←↘P	下
倒步背扫手	↘P＋K	下
斜步斜扫捶	↓P＋E	下
偷步扫手	↓P＋E	下
穿心腿	K＋E	上
弹腿	↘K	中
侧穿横脚	↘K＋E	中

轨腿	↓K	下
前扫腿	↓KK	下、下
登旋腿	↓KK+G	下、上
连旋腿	KK	上、上
连捶腿	PK	上、上
勾手提膝	→K	中
转身撩阴脚	→→K+G	中
闪转空脚	↗K	中
后扫腿	↓(长)K+G	下
疾地扫腿	↘K+G	下
穿弓腿	↙K	下
后穿腿	对手在背后 K	上
背步扫手	对手在背后 P+K	上
背连穿掌	对手在背后 P	上
背步扫手	对手在背后↓P	下
登背穿掌	↓(长)P	上
回挂脚	对手在背后↓(长)K	下
穿掌背转	←←P	上
下旋腿背转	←←K+G	上
后蹴腿	←←K	上
斜前步	↗E	移动技
斜后步	↖E	移动技

DOWN 攻击:

招式名称	指令
落穿手	↘P
飞转落腿	↓↑(长)P
落踵脚	↑P

投技:

招式名称	指令
登山翻车脚	↓(长)→P+G
采取炮靠	→→P+G
翻身提膝	在对手身旁 P+G
破刀手狱腿	P+G
连勾手背袭	在对手背后 P+G
飞转双空脚	←→P+G
转身双勾手	→↘↓↙←P+G
摆下尖转	↘P+G
七星天分肘	←P+G
七星跳飞捕蝉	↗P+G(或对手背着墙壁↗P+G)

三维格斗历史上最深奥的游戏——就是本作!



神秘的靓丽女子——

几乎所有的关于她的数据都是不详，充满了神秘感，但是看似美艳的她却拥有超强的实力!

梅小路葵

国籍:日本　门派:合气柔术

身高/体重:不详/不详

年龄/血型:不详/不详

兴趣:不详

推荐:上级者使用

招式风格:

虽然梅小路葵招式都是以 P 系 COMBINATION 为主，但她的 COMBINATION 跟影丸、杰克、陈佩等人的都不同。因为葵的一大特色，就是可以在非常短的时间内作出 CANCEL，再变成其他招式，这点在草雉"↓K+G"这招上尤为明显。正因如此，她 P 系 COMBINATION 后的变化是最多最快的。同样，也需要玩者有较快捷的思考及反应，而这也是她成为上级者合用角色的其中一个原因。

除此之外，她的反技性能也是 12 人之冠。本来在《VF2》时，结城晶才是反技高手。但来到《VF3》，就出现一个连背向反技都有的葵(这两招分别是裹扇流"对手在自己背后→P+K"，用以返上段 K；及裹小手返"对手在自己背后→P+K"，用以返上段 P)。而且更可以把回转脚拨开，实在是把结城晶比了下去。(因为结城晶是反不到回转脚的)

除此之外，当然不能不提她的投技。她除了有极难拆解的投技 COMBO——胁络→弓身固→海老折外，更有 DOWN 投。而她的 DOWN 投跟沃尔夫及杰夫利的不同，是有攻击力的。



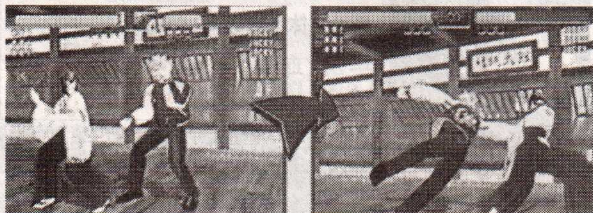
不过由于她是 12 人之中最轻的(比陈佩还要轻 2kg)，所以她的浮空时间也是最长，那么给对手用 AIR COMBO 追击的机会也是最大的。

基本战术:

刚才提及到葵 COMBINATION 的可变性，现在说说它在实际对战时的应用方法。比方说我们用连突草雉"PPP↓K"迫近对手，由于这招是紧接下回转脚——草雉的，所以对手很自然的作下段防御。不过，在草雉则起招时，我们却可按 G 键把它 CANCEL，而葵的动作就只是微微的蹲了一下，甚为快速。之后，我们就可以用下段技接倒身"对手蹲下时↓G+K+P"，狠狠的把对手的手关节弄

断。如果对手在我方连用突草雉"PPP↓K"时仍然坚持上后防御的话，那么就可用下段回转脚扫倒他，甚至是三下P是后去使用投技。总之，就是用蹲下投、中段技、上段技之间作出COMBINATION后的三择攻击。不过在出招时，当然要目押当时对手的状态，不然人家蹲下了你还出个下回转脚来干啥?而且玩者一定要有非常快的反应。

除了COMBINATION后的三段攻击外，用葵时要多用DOWN投。基本上在三段投技COMBO后是可接DOWN投的。



跟梅小路葵对战时的技巧：

在上文中说过，梅小路葵的三段是很可怕的，所以给她迫到近身就很危险了。可在她用COMBINATION攻过来时立即用蹲下P阻止。除了这种战术外，其他的招式都比较慢，而且攻击范围较短，所以拉远来打对你较有利。

连续技

1、浮樱"→→P+K"、两止"↓↓P"、DOWN攻击"↑P"

条件：COUNTER HIT、对鹰岚不适用

2、雷刃破"→K"、回连手"←←P↓P"



条件：COUNTER HIT、对鹰岚不适用

3、雷刃破"→K"、回连手"←←P↓P"

条件：COUNTER HIT、对鹰岚不适用、要有地形效果

4、袖伸剑"↘P"、连突小太刀"PPPK"

条件：COUNTER HIT、轻至中量级对手适用

人物固有技：

招式名称	指令	攻击段数
中段肘当	→P	中
旋樱	→PP	中、中
连突小太刀	PPPK	上、上、上、中
二连突	PP	上、上
二连突横肘	PPP	上、上、上
连突草雉	PPP↓K	上、上、上、下
二连突钉脚	PPK	上上上
二连突横打	PP→P	上、上、中
连突绢车	PP→(长)PP	上、上、中、中
掌蹴重	PK	上、上
平手	P+KPP	上、上、上
横打	→P+K	上
横周肘当	→(长)P+KP	上、上
浮樱	→→P+K	上
上势柳扁掌	←←P+K	上
衣车	→→P	中
无双破	↓(长)↘P	中
袖伸剑	↘P	中
凤凰手	↘P+K	中
两止	↓↓P	中
上蹴	K	上
销镰	KK	上、中
雷刃破	→K	中
云蹴	→KK	中、上
踵切	↙K	下
草雉	↓K+G	下

投技：

招式名称	指令
小当	P+G
合气投	↓(长)→P+G
绫手取	在对手身旁P+G
彬倒	在对手背后P+G
半月巴	↙P+G
木之叶落	↘P+G
六段带取	←P+G
手极倒身	对手蹲下时↓P+G+K
肋络	←↙↓↘→P+G
蝶络	→↘↓↙←P+G
系卷	肋络或蝶络中→↑或←↑P+G
弓身固	肋络或蝶络中→↓或←↓P+G
海老折	弓身固中↓↑P+G
棹引	弓身固中↑↓P+G

DOWN攻击：

招式名称	指令
纵手刀	↘P
空势瓦突蹴	↓↑(长)P
空势驹手刀	↑P
枝碎	对手面向天玩者又靠近其足部时↘P+G
云水	对手面向地玩者又靠近其足部时↘P+G
浮叶阵	对手面向天玩者又靠近其足部时↘P+G
不动阵	对手面向地玩者又靠近其足部时↘P+G



DC最强格斗——

返技:

招式名称	指令	备注
裏扇流	对手在自己背后→P+K	返上段K
裏小手返	对手在自己背后→P+K	返上段P
羽胧	←P	拨开上段K
枝割	←P+K	返上段K
涡捻	←P+K	返上段P
流制手	←P	拨开上段P
小波	←P+K	返上段回转脚
小波	↓P+K	返下段回转脚
楔落	←P+K	返上段K
转身入身	←P+K	返上段P
茑藤	↙P+K	返中段K
龙之颚门	↙P+K	返肘技
半月车	↙P	拨开中段K及膝技
风车输	↙P+K	返膝技
扇裂	↙P+K	返中段左K
大涡	↖P+K	返倒勾踢
羽折	蹲下时P+K	返下段P
水月	蹲下时P+K	反下段K
扇流	↓P+K	返下段P
枫落	↓P+K	返下段K



超重量级战士——

用集自身全力的快掌(百裂张手??)将对手推下擂台,或用其载满体重的巨脚踩死对手,真是可怕!

鹰岚

国籍:日本　　门派:相扑

身高/体重:不详/不详

年龄/血型:不详/不详

兴趣:不详

推荐:初级者使用

招式风格:

一般的重量级人物,其出招的速度都是较慢的,但鹰岚却刚好相反,以密集的推掌技见长,令对手喘不过气外,更很容易被他推出场。而鹰岚除了有密集的推掌技外,更有打击技接投技的特性(在对手中了鬼杀"↘P"后,可按→P+G来使出喉轮)。在密集攻击中混合使用,再加上鹰岚的投技破坏力惊人,可说是令对手难于闪避的主要攻击。

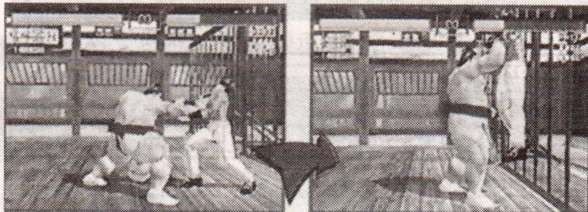
而鹰岚的另一个特点,就是身体奇重,很多招式皆不能将他吹飞。如是者,令绝大部分AIR COMBO都对他起不了作用。然而,若被击中后硬直在地上的时间也不短呢。

另一方面,也许是鹰岚是身体太重吧,令他被打DOWN后,其起身的时间会很长,再加上其庞大的身躯(庞大的身躯=庞大的被攻击判定),令起身慢成为他的一大缺点。

基本战术:

鹰岚最易出的一招固有技——突张"PPPPPP",由于全是上段,若对手不作蹲下防御的话,就会一直被向后推。所以很多时候对手都会作蹲下防御的,如是者,我们就可由突张变招,变成下段投技!!(即是掴投"↘P+K+G"是也)这招的攻击力实在不低啊。若对手早已中了那招突张,更可转接快速的推掌技双手突张"→→P"或投技。所以,突张可以说是鹰岚打击技之基本。

除了由突张衍生出来的战术外,一些突进技也是鹰岚的攻击主力。比如樽碎"↓长→P"、腾上"↘长P+K"及熊爪"↓长←→P"等,都是一些能把对手打倒、而且攻击力又不低的招式,作为中距离突击也蛮不错的。至于近身战时,我们可以用蹲下P作牵制,之后再变招为樽碎"↓长→P"或熊爪"↓长←→P"来CONTER对手的招式。



跟鹰岚对战时的技巧:

跟鹰岚对战最怕的就是他如排山倒海的攻击、突如奇来的突进技及可把你扭作一团的投技。因此,跟他对战时不可被动。用角色最快的招式跟他作中距离拉锯战。但当双方距离拉近了的时候,就要用E键闪开其推掌技及中段突击,因为若双方离得很近的话,要作出反应就会比较难了,所以还是干脆的闪开为妙。

而且上文说过,鹰岚的起身是其一大缺点,所以一有机会就用下扫脚把他打倒吧。以他爬起来的速度及这么大的被攻击范围,就算是用↓↑长P的DOWN攻击也可以打到。

连续技

1、胜上"↘长P+K"、双手突"→→P"、四股"↘K"

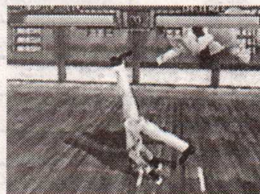
条件:对鹰岚时不合用

2、鬼杀"↘P"、胜上"↘长P+K"、四股"↘K"

条件:轻至中量级对手合用

3、斩击"↘↘P"、突张"PPPPPP"、四股"↘K"

条件:八字之足位置、轻量级对手合用





已然在四代中消失的鹰岚，在本作中尽显实力……真是可惜……

投技：

招式名称	指令
上手投	P＋G(或墙壁在自己后面按←P＋G)
栖取	在对手身旁 P＋G
吊落	在对手背后 P＋G
居反	↓(长)←P＋G
合掌念	←↙↓↘→P＋G
外挂	↘P＋G
喉输	鬼杀击中后→P＋G
播磨投	肘当击中后→←P＋G
浴倒	→→P＋G(或墙壁在对手背后→→P＋G)
小股捞	对手蹲下又面对其背面时 P＋G＋K
掴技	对手蹲下时 P＋G＋K
猫骗(投技)	猫骗开始 1 秒以内 P＋G＋K
猫骗(投技)	猫骗开始 2 秒以内↓P＋G＋K
四身	→P＋G
橹投	四身后 P＋G
外无双	四身后←P＋G
二枚蹴	四身后↓P＋G
诸差	←→P＋G
内无双	诸差后 P＋G
二丁投	诸差后←P＋G
蛙挂	诸差后↙P＋G
呼戾	诸差后↓P＋G



好了，至此“VF3”的出招攻略已经全部连载完毕了，感谢大家一直捧场。希望这些出招可以帮助到大家更快的掌握“VF3”的魅力，让我们在“VF4”中见吧！！

人物固有技：

招式名称	指令	攻击段数
突张	PPPPPP	上、上、上、上、上、上
突张诸手	PPPPP→P	上、上、上、上、上、上
樽碎	PP→P	上、上、中
双手突	→→P	中
诸手突张	→→PPP	中、上、上
残击	↘↘P	中
樽碎	↓(长)→P	中
钟突	←P	中
胜上	↘(长)P＋K	中
鬼胜上	↘P＋K	中
叩进	←P＋K	中
冰柱割	↙P＋K	中
中突张	→P＋KPP	中、中、中
露拂	↓(长)P＋KP＋K	下下
熊爪	↓(长)←→P	中
岩石撞	前 DASH 中 P＋K	中
上蹴	K＋E	上
丸太膝	→K	中
四股蹴	←K	中
蹴缲	↓K	下
鬼杀	↘P	中
肘当	→P	中
肘当叩	→PP	中、中
猫骗	P＋G＋K	上
猫骗	↓P＋G＋K	中





机动战士高达基连野望——吉翁的系谱第二部全部事件揭秘

地球联邦军第二部事件一览（以联邦军完全胜利为基础）

机动战士 0083 星屑回忆剧情——

1、テストバイロト采用提案：第二部开始 5 回合军部提出。

2、克莉丝（クリス）加入：テストバイロト采用提案实行三回合后（如在第一部克莉丝已加入便不会出现这事件）

3. コウ及チヤック加入：テストバイロト采用提案实行五回合后。

4. 高达开发计划提案　哥奥及捷古加入后一回合，次后可开发 GP01、GP02、GP03、GP03D GP04。

5. 追击 GP02：开发 GP02 后发生ガト－高达抢夺事件。（以下事件的发生前提是デラ－ス势力依然存在）

6. 观舰式提案：开发 GP02 后四回合。

7. 观舰式袭击事件报告：观舰式实行后三回合，ガト－用 GP02A 袭击了观舰式（但没有将官死亡？！）

8. 查布罗被袭：观舰式被袭后两回合查布罗 30% 部队被灭

9. 星屑作战开始：查布罗被袭后五回合。GP03D 投入许可，阿鲁比昂队全员成为任务中状态。

10. シ－マ通讯：查布罗被袭后五回合后，资金 30000 以上，选择 YES 丝玛加入并扣除联邦军 30000 资金。

11. 星屑作战阻止成功：シ－マ通讯后一回合。

注意以上事件是环环相扣的，前一个事件将直接影响下一个事件的发生。尤其是查布罗被袭事件。

ジヤミトフ提坦斯独立事件

1. 联邦特务部队提坦斯成立：第二部开始 10 回合，提坦斯成立ジヤミトフ任大将，但是仍然由地球联邦军统一指挥。

2.30 万事件：提坦斯成立 5 回合后，将 30 万殖民地居民毒死的恶性事件发生。

3. ジヤミトフ提坦斯独立：30 万事件发生 4 回合后选 YES 接见奥古，并与其合作。

4. 奥古加入联邦军：提坦斯势力出现后一回合。

5. ガンダリウム计划：奥古加入联邦军后 5 回合，可生产リック・デイアス

6. 提坦斯潜入作战：ガンダリウム计划实行后 10 回合。

7. 提坦斯潜入报告：ガンダリウム计划实行二至五回合，取得高达 MK2。カミ－ユエマ加入。

8.Z 计划：提坦斯潜入报告、MK2 开发后一回合后，实行后百式和究极机体 Z 高达开发可能、ファ加入。

9. ハヤト加入：奥古加入联邦军后，第二部开始后三十回合。

11. アムロ加入：ハヤト加入后五回合。

12. カイ加入：アムロ加入后五回合。

13. セイラ加入：カイ亚佳加入后五回合。

奥古独立

1. 奥古成立：第二部开始十三回合后发生。

2. 奥古独立：30 万事件后选 NO，拒绝与奥古合作一回合后。

3. ガンダリウム计划：属于隐藏事件，当奥古独立后与敌军需产业友好度亲密时可以得到该计划。效果就是生产该机体。

4. 高达 MK2 开发提案：奥古势力出现后，技术力达到要求可开发高达 MK2

5. 高达 MK2 被盗：高达 MK2 开发完成后选择 YES。

6. 高达 MK2 夺回：高达 MK2 被盗后三回合。

7. オ－ガスタ研究所设立提案：基础技术 13 以上ジヤミトフ提出。

8. 强化人ロザミア加入：オ－ガスタ研究所设立后一段时间后。

9. ムラサメ研究所设立提案：基础技术 13 以上ジヤミトフ提出。

10. 强化人フォウ加入：姆拉沙美研究所设立后一定回合后。

11. シロッコ归来：第二部开始后三十回合、泰坦斯未独立。木星 NT シロッコ加入。

12. 可变 MS 开发提案：シロッコ归来后一回合。

13. 重 MS 开发提案：シロッコ可变 MS 开发提案后一回合。资金 10 万以上，实行后资金减少一半，ジ・O 开发可能。

シロッコ提坦斯独立

1. 与奥古合作,消灭ジヤミトフ提坦斯后。

特别事件

1. ゼロ反乱:第二部开始50回合ジヤミトフ提坦斯或シロッコ提坦斯依然存在。
2. ゼロ的要求:ゼロ反乱三回合后,他将驾驶一神秘机体直接突破联邦军本部防御火力面见雷比鲁将军,要求治疗强化人。选YES在两回合后,可以得到ゼロ和最强机体。
3. 高达MKII-ゼロ开发提案:ゼロ加入后一回合技术达到最高级时可生产究极机体
プロトガンダムMKII。

吉翁公国军第二部事件一览

机动战士0083星屑回忆剧情(吉翁军判定败北)——

1. 得到高达开发计划情报:第二部开始后三十回合。
2. 新型高达强夺计划提案:得到高达开发情报后两个回合。
3. 新型高达强夺报告(1):新型高达强夺计划提案实行后下回合。
4. 新型高达强夺报告(2):新型高达强夺计划提案实行后两个回合,得知ガト-成功夺取GP02。
5. 取得贾希娜(ガ-ベラ・デトラ):情报等级为S级、得到高达开发情报后五个回合,与敌军需产业友好为亲密。可开发ガ-ベラ・デトラ(即GP04)
6. 得到观舰式情报:新型高达强夺报告(2)后两个回合。
7. 星屑作战提案:得到观舰式情报后下回合基连亲卫队全体成为任务中状态。
8. 阻止观舰式进行:实行星尘作战后一回合。
9. 逮捕シ-マ:阻止观舰式进行后下回合,得知シ-マ秘通提坦斯后。选择YES。
10. 星尘作战成功:逮捕シ-マ后两回合,查布罗内的兵力50%消灭、查布罗攻略作战提案。
11. シ-マ反叛:逮捕シ-マ选择NO后两回合,シ-マ脱离吉翁军。
12. 星尘作战失败:丝玛反叛后下回合。基连亲卫队全员死亡。

奥古结成

1. 吉翁军完全胜利,提坦斯在第二部开始时代替联邦军出现,到达第十五回合便会收到奥古结成报告。如果以判定胜利进入第二部,敌势力只有地球联邦一个,一至两回合内会出现奥古。
2. 奥古支援计划提案:奥古结成报告后三个回合。提坦斯依然存在。
3. 奥古结成支援报告:奥古支援计划提案实行后两个回合,总资金与资源减半,提坦斯弱化。
4. 得到奥古技术:奥古结支援报告后两个回合,リック・デイアス开发PLAN。

提坦斯结成

1. 提坦斯结成报告:第二部以判定胜利进入,第二部开始后第十五回合。
2. 提坦斯支援计划:提坦斯结成报告后三个回合。
3. 提坦斯支援报告:提坦斯支援计划提案实行后两个回合,总资金与资源减半。地球联邦军弱化。
4. 得到提坦斯技术:提坦斯支援报告后两个回合,取得高达MKII(ガンダムMKII)开发PLAN。

ゼロ的反乱吉翁篇

1. ゼロ反乱:提坦斯出现后五十回合依然存在。
2\ゼロ的要求:ゼロ反乱后三个回合。要求基连总帅治疗强化人。
3. 强化NT开发计划提案:ゼロ的要求选择YES后两个回合 取得重高达开发PLAN。
4. 强化NT开发计划报告:强化NT开发计划提案后三个回合 NT-001加入。
5. ゼロ的抗议:强化NT开发计划报告后下个回合。
6. 强化NEWTYPE部队完成:ゼロ要求停止强化人开发并治疗强化人,选择NO后五个回合,NT-001离队,NT-002、NT-003、NT-004加入。
7. 强化人逃亡:ゼロ的抗议选择YES后两个回合ゼロ加入。其他强化NT离队。

アクシス的使者

1. 哈曼加(ハマ-ン)登场:第二部开始后三十回合后,哈曼ハマ-ン、基娜キヤラ、マシユマ-・セロ及ユ-リ-・ハスラ-加入。但是只是暂时的。
2. アクシス的增援部队到达:哈曼加入后五个回合,グリミ--・トト及ラカン・ダカラン加入。
3. ガンダリウム技术提供:アクシス的增援部队到达后五个回合,可开发ノイエ・ジ-ル、ガザC、マラサイ和卡碧尼キュベレイ。
4. シヤア归来:シヤア没有成立新吉翁、奥古未成立、哈曼加出场后三十个回合。要达到这个事件是非常困难的,第一部要好好考虑如何选择。

世嘉第一·玩后感(上海 徐盛亮)



突然发现高手都喜欢闷头玩游戏(世外所以高人?),要不怎么连《SGGG》这么好玩的游戏都没人来多说两句,真可惜,还是让我这个菜鸟做探路石吧……

总的来说,《SGGG》还是个RPG游戏,前中期以突破A,B,C,D四个研究所为主,主角以"铲奸除恶"为任务。在中后期则以带领开发小组为主,在规定时间内(3年)占有率到达100%为胜利,从这里开始就有点经营的味道,主角以占领游戏市场为任务。另外这个游戏中还参杂有一些小游戏,所以说这个游戏内容还是蛮多样化的。

而这个游戏最大的特色就是搞笑有佳了,游戏中除了世嘉社长(不敢得罪?),男女主角和女解说员长得较正常以外,其他的不是不成人形,就是打扮古怪,出场人物也是花样百出,有细菌,龙虾,怪兽装职员,索尼克,机动战士等等,甚至把对手公司刻画成一神秘邪教状,内有怪博士等为之开发"熊拳"之类的游戏(讽刺SONY?)……而游戏中的对话搞笑自然不用多说,甚至连其中的道具也很夸张,我有一次在D研究所开发出一个备注为"能突入大气层"的游戏机,太离谱了………

游戏的流程前中期以通过A,B,C,D四个研究所为主,这里简单说一下,进入研究所后通常只要和NPC对话就会有事件提示,玩家只要照其说的做就可以一路冲下去(事件都很简单,大多也就是找个道具之类的),在最后把各个研究所所长击倒就算通过了,呵呵,是不是很简单?其中有几点要注意一下:

第一,在战斗中获胜后,敌人会随机和你进行谈话,只要对话结果在对方的好感度以上,他就会加入成为同伙,但这是为将来的游戏开发募集人手,并不能做为战斗角色上场(能偶尔上场的只有女主角),而在A研究所内的敌人数值较低,大家看看就行了,不用刻意去说服对方加入,后面好的捉不完啊。

第二,加入的怪兽分为三种颜色:黄,绿,蓝,分别代表开发组长,设计员,程序员三种职务,不算后备的话,每个小组开发中分别需要1,3,3位,所以大家对黄的不用多捉,依剧情发展加入的就用不完了(而且能力较高),而对绿蓝两种就多准备一些吧,但要注意空格只有30个,加上在职的21位,一共可捉51个,超过的就解雇吧………

第三,绿,蓝两种在参加游戏开发一段时间后就可以把他提升为开发组长,就是变成黄色,但我通常选否,因为黄的实在太多了,又不能降职使用,而且就能力来说除了那只C研究所的龙虾,其他人大多比不上依剧情加入的。

第四,在研究所的功略中,当你进入某一地点时,游戏都会很体贴的显示一条"最好××级别再进入"的提示信息,大家注意别差的太远,因为有时和其中的NPC对话也会发生战斗,这时想不打都不行,可别像我一样按住"B"键一路往前冲啊,通常没好下场的………但大家也不需要刻意去练功,通常在A研究所12级,B研究所25级,C研究所35级,D研究所40级就够了。

第五,在战斗中失败并不会GAME OVER,但会被踢回到会议室里,而一出研究所就会被扣去30天时间,所以无论大家是自愿也好,被迫也好,都要注意尽量少进出,毕竟时间在后期的游戏开发是比较重要的。

第六,在A研究所通过后就会出现"基础研究所"这一新地点,大家终于可以把捉到的职员扔入其中进行游戏开发了,但我觉得不必在通A后就匆忙进行游戏开发,因为三个研究所同时开发效率可以翻3倍,而且就A研究所捉到的职员能力也很差,所以……大家看着办吧。

第七,在C研究所的平民楼里,会出现一道选择题,对不懂日文的朋友来说还是蛮难的,他的答案是:第1题选倒数第2个答案,第2题选第2个答案,第3题选第1个答案,第4题选第2个答案,第5题选第1个答案,第6题选第1个答案和第3个答案,第7题选倒数第2个答案和最后一个答案。

第八,在销售楼和以后出现的秋叶原商店(走到头)里都有一些道具出售,其中也有武器与防具,效果还是很明显的,大家可以买来一试,但那个价钱真是………一根钉棒要70000,一件西服要50000,真黑。

第九,D研究所这个3D大迷宫想必有不少人头痛,其实在进行"特务组长"的剧情时只要一直往前走到底即可,而在采集材料做新主机时只要得到三种相同颜色的即可,但剩下的那些也可当做职员用,且数值不低,所以收多收少大家自己决定吧,万一迷路或血不够了就按"Y"键选退出,并不损失时间。

第十,在B研究所内有两个提醒你60级再去挑战的职员,分别是左边的一棵数和右边的一个十字,在打赢后他们不但会加入还会教主角两个强力魔法,大家可以去试试,我是在45级时打的。

在游戏的流程进行到后期时,玩家就要把精力投往到游戏开发里,而这时就是检验职员能力与你的管理能力的时候了,这里我也谈一下自己的经验:

第一，开发一个游戏最重要的是组长的选择，一定要选能力高一些的，不然作品既差，周期又长，而开发中途不要更换组长，不然进度得从零开始，而更换组员关系不大。

第二，职员们的各项能力值会随开发时间而降低，其中犹以体力值重要，到零时就挂了，所以平时要多注意他们的状态，不行时就给他们吃药，或者直接换其他职员，而不在开发状态的职员各项能力都会渐渐回复，另外，在游戏开发成功之后该组组员能力也会全回复。注：开发资金与自己的腰包是分开的，所以以为小组买东西都是自费的，且不能报销，所以大家就省着点用吧（在这里向大家推荐"？"型的全补给药，既方便又实惠）。而想要腰包鼓起来有三种方法，一是战胜敌人获得，二是在战斗中使用一种叫"16击"的魔法，三是游戏销售后公司的奖励。

第三，开发中的职员有时会跑掉几天，有时是因为心情沮丧，有时是因为去结婚……特别是组长跑掉时进度是停止的，所以大家要善待职员啊，别老是拿鞭子抽人家。除了跑掉，经常还会有其他古怪事件，如和蚊子大战，生病，被人挖墙角，吵架等，但关系都不是太大，只要选择正确处理选项即可解决。

第四，如果开发中觉得人手不够，可以把小组解散掉，这样就又能以搜索状态进入研究所内找人手了，但别总是进着玩，一进一出就是一个月，而你不在期间游戏进度是停止的（真是蜡烛）。

第五，除了职员人为因素外，接着就是市场因素了，而其中最重要的就是打广告，一个游戏的期待值主要就靠他了，广告每个月可以打一次，你可以依自己的财力来选择投入多少（我通常选1500万的，但注意别用光了，因为工资也是每月要发的，一用光就真的GAME OVER了），期待值越高，你能卖出份数也就越多，当然赚得钱也就更多，市场占有率也更大，我的一个期待值为600多的游戏卖了80多万份，简直是一击必杀啊。

第六，开发游戏当然要设备，如果你想开发大作就得出点钱买好设备，这方面大家也不要太吝啬啊。那么如何判断开发中的是否大作呢？这只有等游戏开发基础完成后（进度40%时），组长向你报告时会提到一个数字，170以上就算大作了，这时赶快去搞宣传吧，如果只有10那么说明这是一个游戏的复刻版，就不用卖力去做广告了，甚至可以撤掉这个游戏。

第七，在开发中会有记者来问你发售日（进度46%时），你可以粗略估计一下告诉他，说错了也是没关系的。另外在游戏中会提醒你对手公司的游戏开发进度，这在市场占有率快达到100%时要注意一下，别像我在市场占有率90%时被对方大作先发售而降至65%，关键时刻可以把未完成的作品发售出去以抢占市场占有率。



→这三个人是本作制作组的负责人。



←对白超搞笑。

第八，在游戏开发状态中按着"Y"键是加速，很好用。期待度在发售后自动归零，设备值也会渐渐降低，要注意补充。

游戏中还有几个小游戏，说难不难，也简单说一下吧，第一个是在A研究所里铺花的那个，只要你不重复的从进口走到出口，且把所有方格都走过即可，呵呵，是不是觉得和《樱花3》里格丽丝的小游戏很像啊，世嘉又偷懒。第二个是在C研究所的贫民层挑光盘的小游戏，看见画着臭虫的光盘就按"A"，没的就让它通过即可，考一下你的反应力。另外两个小游戏是单独的，且要连过5关，第一个是擦游戏机，以快速交替按A，B两键为要诀，对手脚比较慢的朋友来说还是蛮痛苦的……第二个是推箱子，纯属智力考验，如果推错了可以按"Y"键选择第一项重来。

总得来说这个游戏流程较短，但内容却很充实，我玩穿一便竟只有30%完成度，所以起码要玩3便啊，目前只通关一便，难免有遗漏和错误的地方，希望大家来讨论和指正一下。

一些补充：

1，在进入第八章后，会出现对方本社的功略，在这里大家要小心，按住"B"键行走也同样会遇敌，一旦战斗失败会直接GAME OVER，而且不止敌人凶猛，还会有大球机关出现，被压到也会死……幸好这里杀敌后的经验值也很高，可以轻松升到65级，以前没练级的可以到这里恶补一下。

2，在游戏中某些敌人是无法说得的，如D研究所和对方本社内的人，这时可以用在45级时觉悟的魔法"UFO800"，一捉一个准，而且经验值照得，Happy……当然，那些BOSS还是无法捕捉的，不用试了。

3，在打C研究所长时，一开始攻击无效，必须先用一次"萌×萌×"魔法（就是出现美女诱惑对手的那个），然后在有效回合内攻击就可以击败他了。不过此招既然是美女诱惑，自然对女性对手无效，所以使用前要认清性别啊。

4，如果在第七章无法占领市场100%，那么……就认命吧，同样可以看到结局动画（比较差），并且算你通关一次，在你重新进入后会发现初始资源随通关数增加（我第三次玩时，开发预算有70亿，怎么也用不完啊），这时你就可以很轻松的击败对手，怎么样，世嘉还是蛮体贴的吧。

5，游戏开发中的期待度上限值为999，所以在快满时就不用狠砸广告费了。其实在这个游戏中期待度与发售日期还是很重要的，我曾有一个很一般的作品在12月，期待度999时卖了139万份，得4亿多元，抢40%市场，这在平时是很难做到的，大家可要善用天时与人和啊。注：那个游戏我做了7亿元的广告才达到期待度999，所以没钱时大家也不用太执著……

6，在组长向你报告开发进度时有三个选择项，选第三项可以加强作品品质（我见到最高300），但同时会大幅降低开发进度，所以在不急着上市时可以一用。

7,上次向大家推荐在职员能力低下时用"？"型全补给药,但如果你发现不仅一个小组状态不佳时,就可以考虑用"温泉招待券"这一道具,此道具可以把三个小组全部组员拉去泡温泉(或者是看泡温泉的MM？),回来后就全员恢复最大值了,但有个缺点——要用掉10天时间。

结合上面一些朋友意见后的修正：

1,每位组长所能开发的游戏种类有限,所以要注意常换新组长,特别是你想把资料度完成的话,就更要多用新组长与提升组员以开发到所有的游戏。

2,在秋叶原商店能买到最好的武器与防具是"精神注入棒"与"西服",总计13万,可以在B研究所攻略中顺路买一套。

3,在游戏开发到46%左右的时候会有记者来问发售日期,如果能够准时发售,销量会有所上升,所以大家尽量精确吧,不要老是像我一样毛估估……

4,即使想要提前发售游戏,也要在进度达到75%后。

5,我还未达到完美结局,有些隐藏要素我也不清楚,所以只能等我完成时再为大家细说了,或者哪位高人出来指点一下？

再补充：

1,"UFO800"对相同的人物只能捉一次,第二次就不会成功了。

2,战斗中能得到金钱的魔法叫"16击",前面我错写成"18击"了,惭愧惭愧……

关于如何"完美通关"的简单流程：

1,要在第七章中市场占有率达到100%,并击倒B研究所内的"准星"与"木"(这样才能学到"STAGE4"),主机开不开发无所谓,然后进入第八章。

2,第八章社内不能记录,小心别死了,进入前多买点药,特别是补魔法的。里面有三个小BOSS,第一和第二个可以很简单击倒,第三个注意要用魔法"STAGE4"才能击倒,其他攻击与魔法皆无效(只伤一滴血)。中BOSS是社长,魔法无效,只能用"说得"攻击。最终BOSS是"特务部长",一部分魔法失效,且血超多,幸好有女主角一起攻击,到这里后要打稳一点,一点点耗,死了就真的欲哭无泪了。

3,击倒最终BOSS,进入第九章,乘做飞行器进入太空营救女主角,游戏变成"沙龙曼蛇"状,幸好不难,死了也可重来,这里说一下操作,"A""B"为两种攻击方式,前一种为集中式,后一种为散弹式,两种按住一段时间都能发出不同蓄力技,"X""Y"为超杀,前一种有施放次数,后一种以金币攻击,放了以后赶紧吃回来啊。

4,呵呵,最后的BOSS很有创意啊,是世嘉的各代游戏机,得一直打到"土星"为止,大家自己算有几个BOSS吧,最后关头了,千万加油啊。

5,恭喜恭喜,你终于完美通关了,结局动画非但世嘉全明星出动迎接你,更能知道美丽女主角的身世,你还等什么(像广告……)。

6,既然是完美通关,自然与普通通关不同,请看下文。



完美通关后,开始画面的选项会有所变更大家来看——

一:剧情模式

1,重新开始

这个不用说了吧……

2,存档开始

提取存档,并随通关次数更改初始资源(越来越多)。

二:开发模式

1,重新开始

继承通关后的等级与金钱和魔法,可惜的是职员与道具都没了,需要重新说得和买了。搜索模式进入各研究所不扣时间,但要记住开发时间还是为3年。可以在D研究所无限次开发主机,但同样消耗时间。所有地点开放,包括叫"有明"的展览会。

2,存档开始

提取存档,并随通关次数更改初始资源(越来越多)。

三:资料鉴赏

看你收集的东西,和以前的一样。

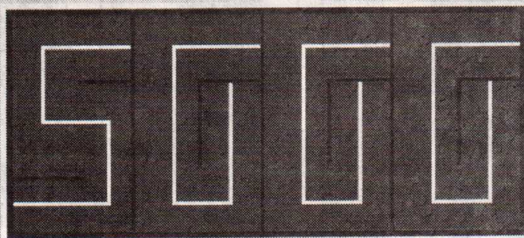
四:游戏设定

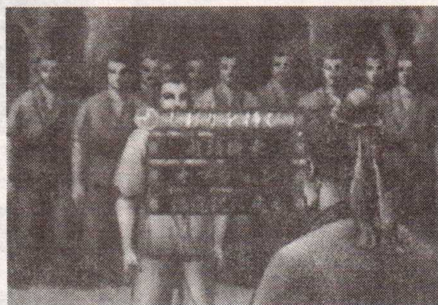
有背景音乐与效果音欣赏,还有一张搞笑的图片。

五:小游戏

有推箱子,擦游戏机和飞机三个游戏可玩,还可记录成绩。

这个游戏这样就基本结束了,以后的精力大家得放在资料的收集上了,我连通3便竟只有40%,真……





群雄逐鹿 争霸乱世

以中国古代三国时期的历史为题材的游戏一直是光荣的专利，而这次为大家介绍的这款由北方谦三先生担当设计制作的《三国志》游戏在许多方面都有了很多的创新，相信“三国迷”们一定不会感到失望！

北方谦三 三国志

遵奉龙的旨意，展开乱世争霸

PS2 厂商:MEDIAFACTORY 类型:SLG 发售日:2001.6.14

在北谦先生的全新诠释下重生的“三国志”

由写实作家“北方谦三”先生所写的三国志即将游戏化！描写中国魏、蜀、吴三国时代的“三国志”这次以充满视觉效果的电子小说的方式在 **PS2** 上登场了！本作品是以写实作家“北方谦三”先生的原作为基础来制作的，游戏里并没有选择项目的分支故事，整个游戏完整的将原作内容忠实表现出来，加上美丽的画面与配音显得更加的生动。而角色的设定由“寺田克也”老师担任，旁白则是请演员“渡边谦”先生担任，通过如此豪华的制作阵容诠释出全新的三国志想必更加的令人期待吧！

胸怀统一大陆的志向的武将们 将怎样去迎接命运的挑战呢？



↑过去的英雄们究竟是怀抱着什么样的意念去行动的呢？由寺田克也老师所设计的角色们演出故事内容，加上渡边谦先生的旁白，精采的表现让人迫不及待想去体验本作。

搭载许多方便的机能



↑最喜欢的部分可以不断的重复阅读。

“北方谦三 三国志”是以全 **13** 卷的原作小说为制作基础，所以故事内容的份量绝对充足。本作中选有附加“书签”机能，就好像真的读小说一般，可以在喜欢的部分任意中断与再开哦。

角色设定起用巨匠·寺田克也老师!!

本作的角色设定是请曾担任许多名作人物设定的巨匠“寺田克也”老师担任。角色那写实的特殊感觉能够完全配合故事的要求喔。



刘备

蜀国的建国武将，字玄德。是着汉朝皇帝「景帝」的后裔。



孔明

通称诸葛孔明，刘备以三顾茅庐之礼迎为军师，以统一为目标而争战。



关羽

字云长，与刘备结拜，义薄云天、文武双全的武将。



张飞

字翼德，与刘备、关羽三人结拜成为兄弟而一起争战。



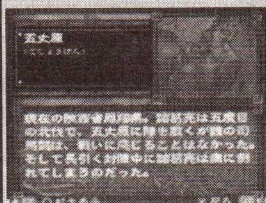
马超

字孟起，年仅 **17** 岁就与父亲马腾一起参加讨伐董卓的战争。

三国迷们十分期待的丰富资料系统

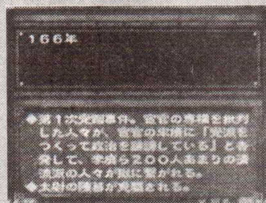
充实的资料统整系统也是本作的魅力之一。不只地名、人物的资料详细，连当时所使用的物品、发生的事件等能够深入故事的必要资料都完整收录在内。进行游戏的时候还可以随时使用资料整理系统，这下玩家可以不用为突然出现的不明言词所困扰了。

地名



↑可以让玩家清晰地了解事件发生地的地理情况。

事件



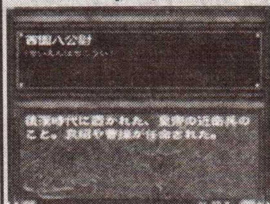
↑这里将事件一个个分开表列出来，不但可以知道事件的背景还能发现其中微妙的联系喔。

物品



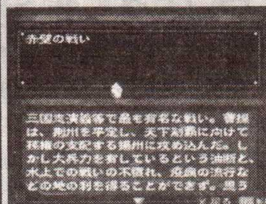
↑连当时所使用的物品都收录在内，许多东西即使是我也没看过。

职位



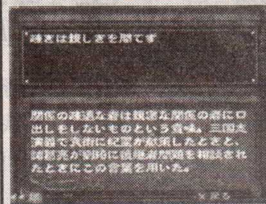
↑当时的职称十分的复杂，如此一表示就能一目了然。

战争



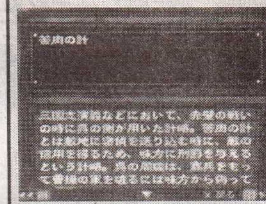
↑三国时代发生的战争非常多，利用这个系统就能仔细调查了。

名言



↑这里收录了所有武将曾说过的名言，即使是现代也还是能通用，能增加您的文学素养喔。

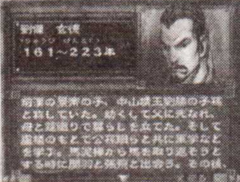
计略



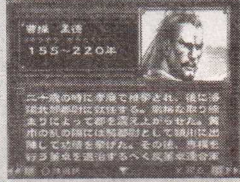
↑三国时代里有着许多令人赞叹的精妙计谋，若能活用必能受益无穷。

人名

由于三国志的角色众多，要全都认识几乎是不可能的事。在这里只要检索姓名就能知道此人的资料，真的很方便。









作者北方谦三介绍

1947年10月26日生于日本佐贺县。日本中央大学法学部法律学科毕业。81年以“仇根之钟はるかなり”出道。83年以此作品得到第一回日本冒险小说大奖、第四回吉川英治文学新人奖。接着他所写的作品不断推出，也获得了许多文学奖。96年开始执笔“三国志”、花了2年终于将全13本的作品完成。最新作品是“拟态”，北方先生的兴趣是驾驶汽车与摄影。





曹操

字孟德、建立魏国的有名武将，因深谋远虑执掌实权而没有篡帝位。



孙权

吴的建国武将，由于一生下来眼睛就是蓝色的，所以又被称为「碧眼儿」。



周瑜

字公瑾、与孙权之兄「孙策」为结义兄弟，孙策死后仍对孙权尽忠。



吕布

字奉先。拥有无穷神力与无敌的武艺，被称为三国时代最强的武将。



糜磷

糜竺、糜芳的妹妹，后来成为刘备的侧室。甘夫人死后代替她照顾后主刘禅。



新的世界 新的冒险

前作在PS上发售已经过去3年了，终于等到了新作的问世！与“妖精战士”、“波波罗克洛伊斯物语”系列并称SCEJ的三大招牌RPG作品，这次在PS2上改头换面与玩家见面。本作整个游戏系统仍是承继原作，内容是全部更新。接下来就为玩家介绍最新的情报，一窥最新作品的魅力所在吧！ ——365

雷盖亚传说2

~LEGAIA2~

PS2 厂商：SCEJ 类型：RPG 发售日：2001年预定

最新作的强力表现可是从点点滴滴做起的哟！

过去在PS上推出的作品，现在转到了PS2上，游戏品质首先得到提升的自然是游戏画面。更真实的人物，更美丽广大的世界，肯定可以让玩家得到全新的享受。但一个游戏要想继续获得成功，更重要的是要在系统和可玩性上狠狠地加强自己。所以我们先来看看这次有什么新突破吧。

新作特点 CHECK1 剧情与战斗完全融合！

说到前作的魅力就是战斗中融入剧情、故事演出中穿插战斗这样的绝妙配合。在本作中“战斗与故事的融合”特点仍然存在，因为使用了PS2强大功能，所以本作得以挑战更高难度的主题。登场人物自然有丰富的感情表现，通常画面与动画画面流畅的连接等，绝对能够让玩家享受到更精采的故事内容喔！



更拟真的动作让角色的表现更加活泼生动，这可是托硬件提升的福呀。

承继优秀的战斗系统 即将在新舞台 展开未知的狂野冒险！

新作特点 CHECK2 大魄力的战斗系统！

《雷盖亚传说》里，系统上最大的特点，应该就算是这个在战斗上有着格斗游戏感觉的“战术技巧系统”——“TACTICAL ARTS SYSTEM”(简称TAS)，这是将四种攻击加以混合连动、能够施展各式各样连续攻击的独特系统。当初在她初涉世事的时候，恐怕正是依靠这个很有魄力的系统吸引了相当多玩家着迷的吧。现在，利用了PS2强大的绘图功能后，应该会有比前作更加精采、华丽的表现才是。此外是否会有新颖的格斗技出现呢？期待可是满点哟！



玩家必须分别对角色下达指令，陆续进行攻击，一个队伍里最多可以容纳3个角色。



采用格斗游戏般指令输入方式战斗！

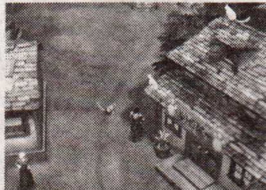
组合特定的攻击就能够使出特别的攻击动作而会发出耀眼眩目的闪光！接着角色便会使出强力的连续技攻击敌人！！

接下来，介绍一下这个新世界的状况

荒野世界 WORLD

拒绝人们交流的领域

游戏开始的舞台发生在主角兰格所居住的村庄——家乡“诺尔”。与这个周围大部分变成荒野的地域不同，只有这个村庄的周围能被绿意包围，而且有河川的支流提供给这里人们生活所必须的水源。这样十分特别的状况，正是因为村庄附近湖里有一个被称为“水之石”的东西赋予村庄如此之多的恩惠。可是因为“水之石”的另一种隐藏力量，和平的均衡渐渐开始崩溃……



村庄因受到宝石的恩惠，所以很繁荣。

登场角色介绍

卡萨

以剑术闻名于世的隐居者



极限而不断修行。年龄48岁，精通各种事理的知识。于世，但是现在却舍弃虚名，为了究极肉体的原本以剑术——天牙一刀流的精湛技巧闻名

麻耶

封印『语言』的少女



对，但是麻耶却非常具有好奇心，个性也很开朗。魔法师。这样不再说话的个性应该十分自闭才因为某个事件的打击，从此不再说话的14岁

兰格

隶属于自警团的热血汉



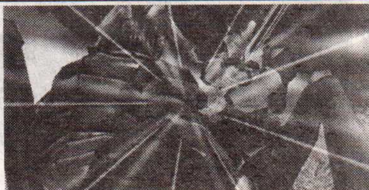
事以前左胸前就有着一个奇怪的痣，年龄17岁。衬里自警团团长的教导，刚加入自警团不久。懂想什么就立刻脱口而出的直性情主角。因为受到

迎向展开旅行的时刻 少年们逐渐成长

战斗系统

更加进化完善了的 TECTICAL ART SYSTEM

《雷盖亚传说》的战斗部分有着同类RPG游戏所无法比拟的爽快感与速度感。比如选择"战斗"后依序输入"右"、"左"、"上"等指令后（无限制时间），角色就会施展出连续拳击最后以一记高踢完成所有动作！玩家可以自由的组合连续技，如果输入特定的指令后还能施展出强力的必杀技喔！本作不但大幅增加必杀技的型态与成长系统、TAS系统也将更加成熟的展现在玩家面前。



给予敌人最后一击的兰格，在刺眼的光影画面下，游戏表现有如动作电影一般精彩刺激。

阻挡前进去路的人物

出现在兰格面前 KEY PERSON

在游戏进程中，总是会随处出现一些为难主角的队伍，而且其中不只是有进行无差别攻击的各种怪物而已哟。根据手头现有资料表示，目前所知道的敌对者有"找寻石头"的谜之男，还有隶属于名叫"玛莉安奴"的邪恶组织（?）。他们会是什么样子，而且会以什么样的方式来袭击主角们呢，这可真是令人感兴趣，而又感到紧张的部分。兰格的扮演们，必须要不断成长才能超越所有阻挡在前的障碍。同时在不断击败袭击自己的敌对者后，主角们还会不断发现隐藏在背后的秘密。



森林与洞窟里潜藏着各种凶暴的怪物，刚加入自警团的兰格是否有能力来对抗他们呢？

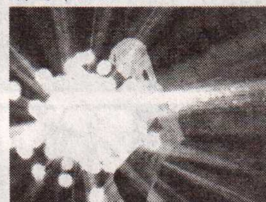
拥有意识的自然物质

出现在兰格面前 ORIJIN

在2的世界里，自然界中的火、风、金属、声音等某些特定物质拥有自我的意识，会以人类为主人进行实体化，这就是被称为"欧里金"的强力伙伴。比起前作有如道具般使用的"召唤兽"，"欧里金"的地位就有如命运般好友的立场一般，不只会参予战斗或是恢复行动，对于故事的进行也会有很深刻的影响。



召唤有如巨人般的"欧里金"，将所有物质粉碎的撞击引起冲击波！



自然界的物质经过特殊路径（?）会变成"欧里金"。

HEAVY METAL

『战机』型超级动作格斗

责编天语

"重金属战斗"的 AC 版已经决定抢在 DC 版之前发售。2 个版本的基本游戏内容相同，都是属于主观视点的 3D 动作游戏，武器道具琳琅满目，需要玩家学习顺畅的操作和战斗。而且，武器各有特殊攻击，必须确实掌握。利用 DC 版本学习 AC 版的游戏技巧，实在是再好不过。

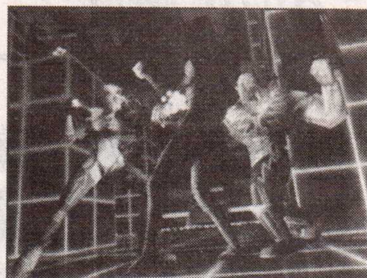
重金属

HEAVY METAL

DC　厂商:CAPCOM　类型:FTG　发售日:2001 年 7 月 12 日

DC 版拥有"街机、对战、网络对战、混沌"四种模式

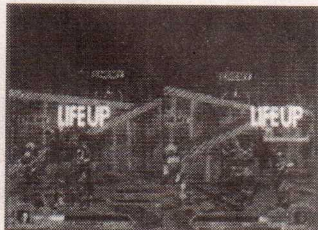
这次我们就针对各模式和最适合学习格斗技巧的 DC 独创模式"混沌模式(カオスマトリックス)"来作介绍。



←动作格斗是卡普空的强项。

■对战 & 网络模式

若说主观视点 3D 动作游戏的精髓在于对战，并不为过。在对战模式下，(即 V ERSUS MODE)，最多可以进行 2 人对战，采用通常的左右分屏；在网络模式(NETWORK)，最多能够展开 4 人对战，相信这也是卡普空在 ONLINE 方面进行技术积累吧。在网络上展开炽热攻防的时刻，即将来临。敬请期待。



←这是二人对战画面，先发制人是获胜的关键？可惜的是分屏看上去……



←对战双方的操作必须熟练，只有活用道具，才有可能突破严峻战况。

■街机模式(ARCADE MODE)

街机模式是最基本的模式。1 人玩的战斗，未必是 1 对 1，也有必须同时迎击 2 个敌人(或我方 2 人打一个敌人)的模式。可以随时中途参战。



←在街机模式，可以习得基本战法和道具的效用。



←请看，这就是二打一了。

■DC 版独创的混沌模式(CHAOS MATRIX)

DC 版独创的混战模式是找寻隐藏的钥匙道具，在限制时间内抵达终点，并不像其他模式是以打倒敌人为目的。舞台是 4 区域(以小队做区分)×8 舞台，新鲜感十足。





←混沌模式中的舞台很简单。

←在混沌模式中，一开始每个区域只有一个舞台，打通就增加，且可随时重新体验已过关的舞台。

↑混沌模式是单人专用模式。玩家必须独立应付复数的对手。其流程如下——

●选择任务：最初是从 4 个区域选择其中 1 个区域。之后，选择自己想要挑战的任务。

●画面提示过关条件：一开始，画面会提示过关条件。比如某个任务的过关条件是取得钥匙道具后前往终点。有时也会出现歼灭敌人之类的条件。

●边战斗边取得道具：要求边迎战 2 个敌人，边找寻钥匙。原野上，除了钥匙道具之外，还有奖励道具和可破坏的设置物存在。务必活用这些道具和设置物，迅速行动。

●抵达终点就过关：满足过关条件并抵达终点，就算过关。过关时，电脑会依照过关时间、剩余体力和奖励道具数等各种要素来决定评价。努力创造最高分吧！



←游戏舞台一般都有高低差，可从上方狙击，最好配合各舞台的特征来选择武器。


ISBN 7-204-05151-3
9 787204 051519 >





ISBN 7-204-05151-3
G · 1138　定价：5.50元